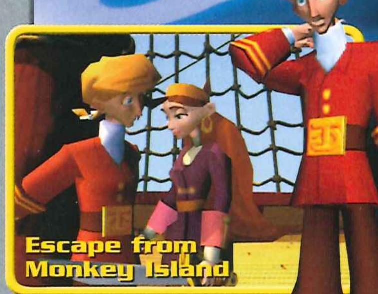


Sólo 375 Ptas.
2,25 €
PC • PlayStation • PS2 • Nintendo 64 • Game Boy Color • Dreamcast y mucho más...
Año II - Nº 15
Juegos & Cía
Reportaje PC
La fuga de Monkey Island
Un pirata llamado Guybrush
Reportaje
PC DC GBC PSX PS2 N64
Deportes extremos
Al filo de lo imposible
Comparativa PC
EverQuest vs Diablo II
¿Cuál es mejor en Internet?
Test DC
Ferrari 355 Challenge
El coche fantástico
Digital Digimon Monsters
En busca de la mascota perfecta
Póster Doble
Space Channel 5 y Metropolis Street Racer
8 424094 810031 00015
Todos los trucos para tus juegos favoritos

Juegos & Cía.

Nº 15

Sumario



Guybrush y Elaine vuelven a luchar contra LeChuck...



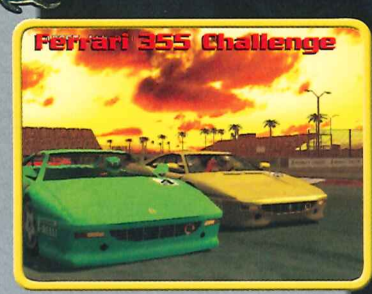
Las nuevas mascotas que necesitan más cuidados que golpes...



Nuevas carreras de fórmula uno para los amantes de la velocidad.



Rol con toques de aventura para una gran continuación.



Una burrada sobre cuatro ruedas digna de nuestra querida Dreamcast.

Calentando motores

Estamos a punto de entrar en la verdadera carrera del año, en la competición que pone por estas fechas a todas las compañías en la parrilla de salida, con las esperanzas puestas en una nueva y próspera campaña Navideña. Una de ellas es Bandai: sabe que los usuarios de PlayStation andan cojos de bichitos y se han inventado un clónico de su juguete electrónico al que, además de pelear, le gusta que le cuiden, mimen y arrasquen la espalda: son los Digimon.

Pero al margen de estos productos de diseño, la industria sigue aferrándose a viejos rockeros que alegran la vida a todos los buenos aficionados, como «Escape from Monkey Island». Pero no podemos olvidarnos de «Ferrari 355 Challenge», o «Barldur's Gate II», o un especial que os hemos preparado sobre los deportes extremos. ¿Algo más?

La Redacción

Juegos & Cía. So

¡Menudo despliegue de maravillosos regalos que os hemos preparado este mes! Tablas de snowboard, juegos gratis, camisetas y ¡hasta un chaleco Pokémon para irse de campo a sacar fotografías...!

3D Power Tank — Pág. 62



5 posters y 5 juegos «Everquest» para PC

Pág. 15 — 5 camisetas «Resurrection»

10 juegos para PC «Midtown Madness 2» — Pág. 80



25 posters «Parasite Eve II»

Digimon — 12 figuras Digimon Acción

rteos

25 juegos «3D Power Tank» para PC — Pág. 52

5 tablas de Snowsurf Freestyler Board

6 juegos para PC y 6 alfombrillas «Homeworld Cataclysm» — Pág. 51

10 juegos «Los Sims más Vivos que Nunca» para PC — Pág. 5

1 chaleco «Pokémon Snap» — Pág. 74

Pág. 88



Los mutantes mejor pagados de la galaxia *se zurran* en PlayStation.



Todo un arsenal de dientes volantes al servicio de cabriolas sobre ruedas.



En internet, todos los gatos son pardos... según Nacho y Gustavo.



Terminamos la guía paso a paso de esta aventura para Playstation y PC.



Todas las novedades recreativas del próximo año reunidas en Madrid.



La mejor saga futbolística del año, la década, el siglo y el milenio... Herrera.

Otras...

Dreamcast *on-line*



Si no tenemos suficiente con «Quake III Arena» a través de internet, siempre podemos recurrir a otros títulos que comparten la pasión por las partidas multijugador.

La gente de No Clichè tiene en la parrilla de salida un título de carreras en el universo de «Toy Commander». Como os debéis imaginar, las carreras se realizan en la casa de Guthy con sus pequeños coches. El modo de competición será el típico de *correr para ganar*, pero lo más intersante llegará con las posibilidades multijugador *on-line*. «Toy Racer» es el nombre del invento, y las Navidades la fecha de lanzamiento.



El otro juego viene con el sello de calidad del Sonic Team. La quinta parte de la saga «Phantasy Star» será un juego exclusivamente *on-line* donde debemos interactuar y hacer evolucionar a nuestro personaje mediante la comunicación con los demás jugadores. Evidentemente, la cantidad y variedad de nacionalidades supondrá un problema para los que no sepan hablar otros idiomas. Por esa razón, Sonic Team quiere desarrollar una tecnología especial que nos permita trasladadar los mensajes de un lengua a otra sin mayores complicaciones... ¿cómo lo conseguirá? Ni idea...

Visualmente «Phantasy Star On Line» tiene una pinta fantástica, por lo que nos cuesta creer bastante que todo este invento se pueda mover fluidamente a la vez que nos mantenemos *enganchados* al servidor de juego. Eso sí, después de probar «Quake III Arena»...

Y finalizamos mostrando la imagen de un micrófono especial llamado *Micro Boy* que Sega prevee utilizar para un futuro lanzamiento denominado «Planet Ring». Se inserta en el puerto de la VM del pad, e instantaneamente ya podemos comunicarnos con el otro jugador mientras nos batimos en duelo con él.

Por el momento no hay fecha de lanzamiento pero el año 2001 es un buen lugar para su aterrizaje.

Quake III Arena para DC ¡Ya hemos jugado!

Hace unas semanitas recibimos las siempre apasionantes visitas de Sega en nuestra redacción. Pero esta vez y sin que sirviera de precedente trajeron –por fin– algo interesante. Sigilosamente y sin darnos cuenta, sacaron de su maletín multiusos un teclado, una consola Dreamcast, un ratón y, lo más alucinante de todo, ¡una versión jugable de «Quake III Arena»!

Apartando de un empujón a todo lo que teníamos delante, nos dirigimos raudos y veloces a conectar la consola a la televisión y a la red telefónica para disfrutar de unas *enchuncantes* partidas contra varios *beta testers* ingleses que estaban en ese momento buscando *bugs*. ¡Madre mía qué gráficos, qué efectos!, esto es mejor de lo que pensábamos... y *on-line*.

Lo cierto es que «Quake III Arena» para Dreamcast es literalmente *calcao* a lo que pudimos probar hace ya unos cuantos meses en PC: tiene los mismos gráficos, nuevos escenarios, las mismas músicas y una jugabilidad y diversión exacta. Otra de las sorpresas del *test* que realizamos fue que una vez conectados al servidor –en pruebas–, el juego no nos castigaba con el horrible *lag*. Pero *el segundo sorpresón* se materializó cuando vimos funcionar la combinación de ratón y teclado: suave, preciso, con los botones justos aunque ligeramente pequeño para nuestras manazas... cosa que cambiará en la versión europea. «Quake III Arena» y el ratón estarán a la venta en el mes de Diciembre...



Los *beta testers* ingleses eran bastante buenos... pero nosotros más.

El interfaz de pantalla ha cambiado bastante.



Estas pantallas han sido capturadas jugando por internet.

Si a esta distancia fallamos el tiro, es que somos muy malos... desgraciadamente no fue así.



No hemos encontrado diferencias con la versión PC.

El ratón no es pequeño, es que las *pezuñas* de Gustavo son demasiado grandes... ;-D

En el nombre de la moda

Fox Interactive tiene en el candelero un arcade en primera persona con ese típico *olorcillo* a película de espías de los años 60. En «No One Lives Forever» adoptamos el papel de Archer, una espía que, además de ser muy buena en su trabajo, viste a la última... Este juego cuenta con más de 15 fases en las que además de pegar tiros, gozaremos de momentos de aventura. 30 armas de lo más originales –pintalabios explosivo– y diferentes localizaciones como los Alpes franceses o Alemania. Estará a la venta durante el primer cuarto del año que viene para PC y para la recién nacida PlayStation 2...

Bonito efecto de luz...

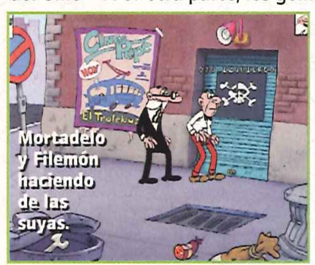


Ambiente *sesentero* para un aventura inspirada en las películas de 007.

Zipi y Zape en unas 3D bastante plásticas... ¿no os parece?

Aventuras muy cómicas

Zeta Multimedia presenta cinco aventuras gráficas que tienen como protagonistas a héroes del cómic español. Estamos hablando, como no podía ser de otra forma, de Mortadelo y Filemón, que los podremos controlar en dos aventuras gráficas llamadas «Dos Vaqueros Chapuceros» y «Horror, Espanto y Pavor» –juegos que a su vez se pueden mezclar para crear una tercera entrega conocida como «El Mundo del Cine»–. Por otra parte, los gemelos Zipi y Zape están preparando su puesta en escena 3D con dos títulos completamente alocados: «El Tonel del Tiempo» y «La Vuelta al Mundo» que crearán, a su vez, «El Futuro de Zipi y Zape». El quinto elemento será El Capitán Trueno en una aventura tridimensional.



Mortadelo y Filemón haciendo de las suyas.

Juegos de cine

Dentro de nada las Navidades se plantan aquí y los juegos sobre las películas de dibujos animados empiezan a crecer como champiñones en el campo. Dreamcast, PlayStation 2, Game Boy color y PlayStation tendrán en sus tripas la oportunidad de conocer a los maravillosos dinosaurios 3D creados por Disney para su película «Dinosaurio». «El Dorado», de la *spielbergiana* DreamWorks tendrá su versión PlayStation muy prontito: típico plataformas 3D que cuenta el argumento desde un punto de vista muy particular.

This pad raises the columns to form steps. Once they're triggered you better be quick before they lower again.

Este es el *fabuloso* aspecto que presenta «Dinosaurio» para PlayStation 2...



La nueva aventura de «Toy Story» cuenta con un *engine* 3D bastante majo.



El Libro de la Selva en versión musical es muy divertido.

Otro interesante título será «El Libro de la Selva: Groove Party», que es una copia *a lo Disney* de «Dancing Stage» con alfombra para bailar y todo. Finalizamos con «Aladdin 2», «La Sirenita 2», «Las Aventuras del Pato Donald» y una nueva entrega de las aventuras de «Toy Story» con Buzz Lightyear de protagonista absoluto y sin liarla con Woody. Todo esto para PlayStation... ¡qué guay! Con las Navidades tan cerca a uno se le enternece el corazón.

Otras...

3D Power Tank



FX Interactive tiene a punto de caramelo un arcade de acción 3D que se diferencia bastante de los típicos *Quakes* o *Unreal* pero al que no le va a faltar ni una pizca de acción, disparos y explosiones. Controlamos un tanque equipado especialmente para desempeñar los objetivos más peligrosos en 25 misiones repartidas por todo el planeta Tierra. Según sus propios creadores, en «3D Power Tank» podemos destruir todo lo que esté a nuestro alcance: desde casas a *bunkers* pasando por trenes, helicópteros, tanques, coches y un largo etc. Su precio de venta al público será de 2.995 pesetillas. Nada más...

Nintendo Game Cube

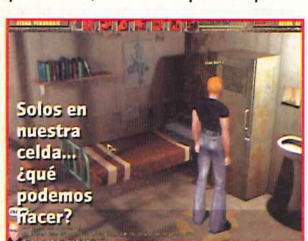
Hace muy poquito que Nintendo ha presentado su consola y ya tiene en mente cuáles serán sus principales periféricos. El primero de ellos y realmente esencial es la DigiCard, con una capacidad de 4MB en la que podremos salvar todos nuestros datos. Otro sistema similar pero que tiene la increíble capacidad de 64MB es el adaptador de DigiCard propuesto por Matsushita. Para títulos que cuenten con más de un jugador, Nintendo pondrá a la venta el control pad oficial con diferentes y variados colores. En cuestión de redes, Nintendo GameCube soportará un módem de 56k y otro de banda ancha que posiblemente solo se comercialice en Japón. Esperamos con impaciencia nuevos *inventillos* a la japonesa *made in* Nintendo.

La Prisión

Las celdas de «La Prisión» tienen una capacidad para 500 reclusos...

¿Hombre o mujer? ¿Asesino o político? Tú decides...

Es uno de los proyectos españoles más importantes de los últimos tiempos: se trata de un juego *on-line* programado por Dinamic Multimedia donde nuestro principal objetivo es hacer progresar al recluso a base de interactuar con el resto de prisioneros. Para ello, debemos elegir personaje y delito, y a partir de ese momento comenzar nuestra escapada de la cárcel. En «La Prisión» interactuaremos con más de 500 personas, con las que es posible cambiar objetos, jugar al mus o crear clanes. Para cuando leáis estas líneas, «La Prisión» estará en la calle con su jugosa e innovadora oferta de juego en internet. Próximamente...



Solos en nuestra celda... ¿qué podemos hacer?

EVERQUEST RUINS OF VELIOUS

Una de las expansiones más esperadas por los *roleros* que se deleitan con partidas *on-line* está a punto de llegar a España. No contentos con disfrutar con las infinitas posibilidades del continente Kunark, los *EverQuestmaníacos* estamos a punto de recibir una nueva aventura en el continente más peligroso de los habitados hasta ahora. Verant ha diseñado 16 nuevas zonas que se reparten entre calabozos, cuevas, zonas abiertas y en las que nos encontraremos con auténticas *bestias pardas*. De estos podemos destacar los dragones de hielo que dejarán muy buenos objetos además de los gigantes de escarcha y los hombres Nutria... conocidos por su terrible piedad. En Diciembre en nuestras casas.



Sólo en esta despoblada tierra... esperando la llegada de refuerzos del continente vecino.



Los hombres Nutria Shamanes pegan fuerte y pueden curar...

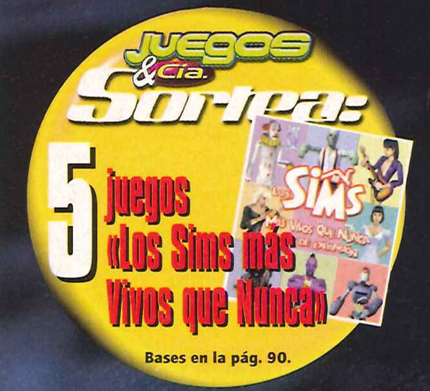
Tengo un maillot amarillo...

Dinamic Multimedia devolverá la ilusión a los aficionados al deporte de la bici. Desde «Perico Delgado...» no hemos vuelto a jugar con un título de estas características. En la línea de los productos Dinamic, «PC Ciclismo» contará con trabajadas bases de datos de los equipos más importantes. Además posee un *engine* 3D bastante bueno que emulará a la perfección los paisajes más característicos de nuestra geografía. Jugabilidad, varios modos de competición de los que cabe destacar las carreras históricas y una promesa para todos los aficionados: poder ganar el *maillot* oro sin esfuerzo.



En grupo o en pelotón, el ciclismo es un deporte muy saludable.

Esperemos que no tengamos que correr a base de aporrear las teclas.



Bases en la pág. 90.

Lo + Caliente

Error de bulto...

El mes pasado hacíamos referencia al posible precio de la Game Boy Advance. Pues bien, en un alarde de tino y cálculo preciso llegamos a afirmar que su precio rondaría las... ¡168.000 ptas.! Obviamente esto *es una burrada*, así que solo tenéis que quitar el 6 para haceros una idea más real: 18.000 ptas. está mejor, ¿no os parece?



Especificaciones Técnicas

Nombre:	Game Boy Advance
Dimensiones:	82x144,5x24,5 mm.
Pantalla:	LCD TFT Color
Dimensiones Pantalla:	40,8x61,2 mm
Resolución:	240x160
Num. colores:	32.000
Procesador (CPU):	32 bit RISC
Sonido:	Altavoces Conexión para cascos
Pilas:	2 pilas alcalinas AA
Autonomía:	20 horas
Formato:	Cartucho
Capacidad:	Máx. 256 MBits
Precio:	Aprox. 168.000 ptas.
Fecha Lanzamiento:	Julio 2001

Otras...

¿Sega baja los precios?

Insistentes rumores apuntan a la posible puesta en escena de una serie barata de algunos de los títulos más importantes de Dreamcast. Por un precio no superior a 5.000 pesetas, disfrutaremos con juegos del calibre de «Sonic Adventure», «Virtua Fighter 3 TB», «Soul Calibur» o «Toy Commander». Sega no desmiente ni afirma nada... pero desde luego si esto fuera cierto sería una gran alegría para todos los *Dreamers* de España.

¿SNK desaparece?

La compañía de los «Fatal Fury» y los «King of Fighters» ha sido comprada por Azure, empresa fuertemente relacionada con el mundo del Pachinko –tragaperras–. Esta compra ha supuesto un cambio muy fuerte dentro de la empresa y se presagia que desaparecerá como productora de videojuegos cuando lance en Diciembre «The King of Fighters 2000» para Neo Geo y «Last Blade 2 Final Edition» para Dreamcast. Esperemos que esto no sea así o perderemos a una grandísima empresa...

EverQuest para PS2

La compra de Verant por parte de Sony provocó un montón de preguntas respecto a si «EverQuest» tendría una versión para PlayStation2. Brad McQuaid de Verant habló sobre la posibilidad de que este hecho se materializara pero todo indica a que hay un montón de problemas tales como la imposibilidad de comunicarse sin teclado, la capacidad de PlayStation 2 para mover a los miles de jugadores en red y otros temas aún no revelados. Verant ha prometido dar más información dentro de un añito... ¡*casi ná*!

Microsoft presenta tres nuevos joysticks

Cuando leáis estas líneas ya tendremos en las tiendas tres nuevos joysticks de Microsoft para PC. El primero de ellos se llama SideWinder Joystick que costará 4.990 ptas. y viene a sustituir al Sidewinder estándar. El siguiente de la lista es Microsoft SideWinder Precision 2 que soporta USB y cuesta 9.990 *cucas*. Y finalizamos con el joystick que todo jugón profesional debería tener en casa: el SideWinder Force Feedback 2 que soporta más de 200 juegos y, aunque su precio sea un pelín elevado –19.900 *pelas* del ala–, tendrá las mejores prestaciones de los tres.

Expansión de Diablo II

Los personajes de «Diablo II» están muy trabajados pero para los *roleros* de pro son insuficientes. Blizzard se ha dado por enterada y en la expansión que está preparando para mediados del año que viene incluirá nuevas caras. Estos son el Druida y el Ladrón, que aportarán innovadores retos a los que se hayan acabado el juego con todos los personajes. Además incluirán dos actos más, conocidos como el quinto y el final, nuevos *items* y enemigos. El *engine* seguirá siendo el mismo que el de «Diablo II» y suponemos que será necesario el juego original...

Campeonato Pokémon Europeo

Los recordamos de hace unos cuantos meses. Sí, los tres de la derecha son los campeones Pokémon de España que han defendido nuestros colores de una manera muy digna en el campeonato europeo. Álvaro de Marcos quedó segundo en la *Pika Copa* y José Luis Menéndez y Sergio García cuartos en la Poké Copa y Super Copa, respectivamente. Pero la cosa no queda aquí, Sergio García viajará a Sidney para demostrar que es el mejor *Poké-player* del mundo. Allí se tendrá que enfrentar con los representantes de Australia, Francia, Reino Unido, Estados Unidos, Holanda, Bélgica y Alemania. Por cierto, en www.pokemon2000.com podremos encontrar información sobre los eventos que allí se producirán. Mucha suerte amiguitos y que os traigáis algo...


Álvaro de Marcos plenamente concentrado ofreció un espectáculo fabuloso...



Pro Rally 2001

Diciembre será la fecha escogida por Ubi Soft para lanzar un título de *rallies* programado íntegramente en España. Estamos hablando de «Pro Rally 2001» para PC que cuenta con las 12 pruebas oficiales valederas para el campeonato del mundo de rallies que organiza la FIA... Además, presenta un apartado visual muy, muy bueno y todo tipo de efectos de nieve, tierra e incluso deformaciones en las carrocerías según la fuerza del impacto. Aún están por confirmar el número de vehículos, pero todo apunta a que serán más de 15 y todos ellos de marcas conocidas. ¡Bien por Ubi Soft España!


¡Qué pasada el efecto de la tierra cuando derrapa el coche!


No es lo mismo conducir que conducir.




Escenarios que se pierden en el infinito.

«Tekken Tag Tournament» es muy *gonito*...

Lanzamientos en PS2

Los afortunados –y además de verdad– que obtengan una PS2 con el sistema de reseva tendrán a su disposición en las tiendas tres títulos por parte de Sony: dos éxitos de Namco –«Ridge Racer V» y «Tekken Tag Tournament»– y uno de la propia Sony llamado «Fantavision». «Smugglers Run», «RC Revenge Pro», «Armored Core 2», «Evergrace», «Eternal Ring», «Tokyo Highway Challenge 2», y «Dynasty Warriors 2» son otros títulos que estarán a su vez durante el mes de Noviembre en las tiendas a un precio no confirmado a fecha de hoy. Seguimos impacientes por ver cómo acaba el lanzamiento...


«Fantavision» es un título algo extraño...

«Ridge Racer V» es el juego más enchuscante de PS2.

Drácula 2, ¡qué miedo madre!

Microïds nos vuelve a deleitar con un título sobre el famoso Conde Drácula. La licencia de Bran Stoker está dando sus frutos y la compañía francesa nos pone de nuevo sobre la pista de Mina y Drácula . En esta continuación, tendremos que resolver nuevos secretos a base de inspeccionar un montón de nuevas localizaciones. El estilo de juego será idéntico al visto y jugado en la primera parte, aunque pedimos encarecidamente a Microïds que esta vez la aventura dure más de cinco horas... seguidas. Muy prontito en todas las tiendas de España, y esperamos que traducido.


Parece una conversación bastante aburrida...


Más nos vale que no aparezca Drácula de un brinco...



¡LOS PERSONAJES PREFERIDOS DE TU CONSOLA ATERRIZAN DE NUEVO!
DAFFY DUCK STARRING AS DUCK DODGERS
NINTENDO 64
INFOGRAMES
PAL VERSION
LOONEY TUNES COLLECTOR
¡VENGANZA MARCIANA!
GAME BOY COLOR
ONLY FOR GAME BOY COLOR
Nintendo
Dreamcast
LOONEY TUNES SPACE RACE
BUGS BUNNY & TAZ
La espiral del tiempo
PlayStation
INTERACTIVE ENTERTAINMENT
NINTENDO 64
PlayStation
Dreamcast
GAME BOY COLOR
looneytunes-games.com
INFOGRAMES
España
NINTENDO ® GAMEBOY, NINTENDO 64, AND ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO. LTD. - ©2000 INFOGRAMES. LOONEY TUNES, characters, names and all related indicia are trademarks of Warner Bros. © 2000 - © 2000 INFOGRAMES. Dreamcast is a registered trademark or trademark of Sega Enterprises, Ltd. PlayStation logo and PlayStation are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

Vuelta a empezar

Han pasado once años desde que Lucasfilm Games pusiera en la calle una aventura gráfica llamada «The Secret of Monkey Island». A lo largo de todo este tiempo hemos seguido atentamente la trayectoria de una saga que tiene millones de adeptos en todo el mundo.

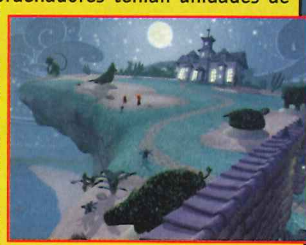
1989 En un detalle de gusto que espanta, LucasArts ha tenido a bien volver a los orígenes, y por eso en esta nueva entrega los personajes protagonistas tendrán que vérselas de nuevo en escenarios que han sido denominador común durante los juegos anteriores. Concretamente –y para que veáis los cambios– la casa de la gobernadora será uno de los puntos de fricción ya que la pobre Elaine será despojada de sus posesiones al ser dada por muerta.

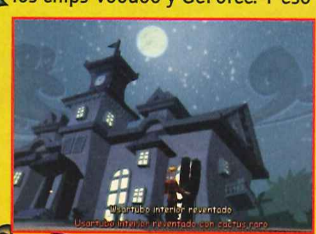


En las dos pantallas que acompañan a este texto podéis comprobar cómo eran en 1989 las pantallas que se corresponden con los alrededores y la mansión de la gobernadora. Entonces Guybrush era un bisoño jovenzuelo que buscaba aventuras y que quedó prendado de una ruda pero tierna mujer del Caribe. ¿Notáis los cambios?



2000 No hacen falta muchos comentarios para describir las diferencias que contemplan a ambas versiones del mismo escenario. En la época en que apareció «The Secret of Monkey Island» los ordenadores tenían unidades de disco de 5'1/4" –con una capacidad de 360 Kb–, tarjetas gráficas de cuatro colores, 640 Kb de memoria RAM y una velocidad de proceso cercana a los 4 MHz. ¡Ah!, los discos duros eran veleidades futuristas casi comparables al uso de naves espaciales. Pero por fortuna las cosas cambian y «Escape from Monkey Island» llega con las virguerías tecnológicas del nuevo milenio y todo el poder 3D de los chips Voodoo y GeForce. Y eso que el juego se vale de entornos *prerrenderizados* que tienen más detalle pero que pierden dinamismo. ¡Si nos vamos a reir igual!





En el fondo de su corazón, Elaine sabe que Threepwood es su único amor.

¡Qué raro! Elaine al lado de Guybrush sin soltarle un sopapo...

LeChuck tiene cada vez peor cara.

LucasArts tira de clásicos y desempolva dos años después un *Monkey Island* que huele a tres dimensiones y a piratas tocados del ala.

ESCAPE FROM MONKEY ISLAND

Un aprendiz de pirata llamado Guybrush

Para los que no haya oído hablar jamás de la isla de los Monos, del aprendiz de bucanero Guybrush Threepwood, de la gobernadora Elaine Marley o del pirata zombi LeChuck debe saber que se está perdiendo, de momento, tres videoaventuras que han hecho historia y trizas todas las listas de ventas conocidas. Y es que tras resolver el *secreto de Monkey Island*, de repeler *la venganza de LeChuck* o de neutralizar el poder de *la maldición de Monkey Island*, parece lógico que no nos quede más remedio que escapar de todo este berenjenal que nos trae a mal vivir desde finales de los años ochenta.

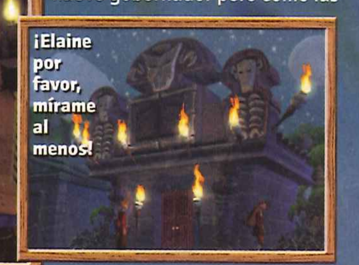
Ahora retorna con más fuerza y con la cara lavada por arte de las 3D, que juegan en el equipo de casa para mostrarnos unos escenarios curiosamente parecidos a los de la saga pero con un toque de vanguardia demoledor.

¿Y el argumento que se han inventado está a la altura de los *Monkey Island*? Pues parece que sí, porque tras un periplo por Puerto Pollo donde Guybrush tuvo que rescatar a su amada Elaine, las autoridades de Monkey Island la han dado por desaparecida y han ordenado la demolición de su mansión. Obviamente, han proclamado a un nuevo gobernador pero como las elecciones están a la vuelta de la esquina Elaine va a presentarse. Guybrush, como no tiene otra cosa que hacer, seguirá su particular calvario para concluir exitosamente sus estudios de piratería caribeña. Pero ¿lo conseguirá? ¿Podrá ganar a espadazos a algún contrincante avezado? ¿Se cortará la barba el pirata zombi LeChuck? Todo esto y mucho más en... «Escape from Monkey Island».

Jose Luis



Los personajes vuelven a ser el eje fundamental de una historia completamente absurda...



Leer los diálogos de Guybrush... decir más tonterías es imposible.

¡Elaine por favor, mírame al menos!

Cronología de la saga

La primera aparición de la saga *Monkey Island* fue en 1989. Entonces no mostraba más de cuatro colores simultaneamente, pero el humor clásico que le ha hecho famoso aparecía en todas y cada una de las líneas del argumento.

The Secret of Monkey Island • 1989

Guybrush llega a la isla Melèe para convertirse en pirata. Allí conocerá al amor de su vida: Elaine Marley, gobernadora del lugar y entrará en contacto con el pirata zombi LeChuck. Pero en este primer enfrentamiento Threepwood saldrá vencedor, desparramando las fuerzas infernales a los cuatro vientos del Caribe. Pero la venganza del pirata zombi estaba al llegar en la segunda parte de la saga...





Bonitos gráficos 3D con toques de *prerrenderización* supina.

Piratas, bucaneros, zombies y cañonazos a babor y estribor...

Elaine practicando su deporte favorito... ¡puñetazo a Guybrush!

Hemos podido jugar con una versión *beta* en castellano y los diálogos vuelven a ser hilarantes...

Los protagonistas

Son como de la familia y después de tantos años conocemos perfectamente cuáles serán sus reacciones. Son el triángulo que mueve la saga y de ellos vuelve a depender el futuro de *Monkey Island* y alrededores. ¡Bienvenidos de nuevo a casa!

Guybrush Threepwood

El eterno aprendiz de pirata

Es un poco despistado y suele resolver los entuertos con una facilidad pasmosa –aunque no se de cuenta de que lo hace–. Se enamoró de Elaine Marley en cuanto la vio, y a base de meteduras de pata ha logrado romperla el corazón. Empieza a estar harto de que no le tomen en serio y su empeño por ser pirata le hace parecer tremendamente inocente. Para fortuna de todos los aficionados a *Monkey Island*, pudo revivir de la muerte que le sobrevino en «The Curse of Monkey Island», a pesar de que el pirata zombi LeChuck lo intentó por todos los medios.

Elaine Marley

Una personalidad muy pronunciada

Elaine vivía tranquilamente en isla Melèe cuando apareció su barbilampiño héroe para cortejarla. A pesar de haberla salvado del peligro en infinidad de ocasiones, sigue sin reconocer abiertamente que le ama locamente, desde el momento que le vió en «The Secret of Monkey Island». Además, entre sus *hobbies* está el *arrearle* puñetazos a Guybrush en cuanto tiene la más mínima ocasión –siempre que abre la boca el pobre Threepwood–. Desgraciadamente también ha tenido que padecer la ira y los intentos de seducción de LeChuck... pero siempre dice que NO.

LeChuck

El malo más torpe del Caribe

Tiene dos problemas básicos, según sus propios creadores: que no puede estarse muerto y que ama locamente a Elaine a pesar de que ésta no le hace el más mínimo caso. Además, padece un problema de higiene perpetuo en la barba, lo que hace que no pueda acercarse a su amor sin herirla. Malo, malo.

Monkey Island 2: LeChuck's Revenge • 1992

Guybrush ha pasado algunas de las pruebas necesarias para ser un pirata cuando llega a la isla Scabb obsesionado por encontrar el legendario tesoro *Big Whoop*. En su nueva aventura Largo LeGrande logrará revivir el espíritu del pirata zombi LeChuck. Por desgracia Threepwood acabará embrujado por el pirata fantasma y creerá que es un niño atrapado en un parque de atracciones...

The Curse of Monkey Island • 1998

Guybrush ha conseguido escapar del parque de atracciones y vuelve para reencontrarse con su viejo amor: Elaine Marley. Cuando la encuentra, Threepwood le pedirá que se case con él... pero por desgracia, el anillo de compromiso está maldito y Elaine se convertirá en una estatua de oro. ¿Conseguirá romper la mal-



Digimon: hazte con algunos

No son tan viejos como los Pokémon pero tienen ya su tiempecito. Son unos monstruos muy originales a los que más que entrenar, hay que cuidar como si fueran unas verdaderas mascotas. La fiebre está a punto de estallar en PlayStation.

Eramos pocos y llegó la abuela con sus Digimon debajo del brazo. Después de conmemorar el primer añito de invasión Pokémon a través de las consolas Nintendo, tenemos el placer de presentaros un nuevo invento que nos trae Bandai y que tiene pinta de convertirse en fiebre gracias a la televisión, el *merchandising* y los videojuegos.

PlayStation será la única que por el momento tendrá el privilegio de contar entre sus filas con estos animalitos que tienen su pasado en las maquinitas electrónicas que aparecieron tras el *bum* espantoso de los *Tamagotchis*.

Bandai, responsable de que le diéramos de comer a una maquinita, que le limpiáramos de sus *caquitas* y que le vacunáramos contra la gripe virtual, retorció un poco más la idea y desarrolló un *Tamagotchi* –llamado Digimon– que incorporaba la posibilidad de luchar contra otro semejante una vez que nuestra mascota había evolucionado convenientemente.

Juntando dos juguetes de estos, era posible pegarse contra el Digimon de un colega y quitarle todas sus habilidades de un plumazo.

Ahí estaban los mimbres con los que construir el cesto de «Digimon World» y Bandai, fiel a su idea, ha trasvasado TODO al videojuego.

El entrenamiento no es muy duro...

En esa réplica del juguete Digimon podemos salvar las partidas.

Así, y a diferencia de los Pokémon, nuestra misión fundamental es hacer evolucionar a un único Digimon, cuidándolo como si de una mascota se tratara.

El argumento trata de un niño, fascinado por los Digimon, que misteriosamente es absorbido por su juguete electrónico y transportado hasta el mundo donde habitan. Allí comienza una aventura que debe terminar con el retorno del protagonista a su casa y la derrota de todos los Digimon oscuros que hay repartidos por el mundo. A diferencia de los temibles –por numerosos– Pokémon, en «Digimon World» no humillaremos a nuestros enemigos restregándoles que les hemos dado una paliza de muerte. Por las buenas y en un tono de *buen rollito*, les mandaremos que se instalen en Villa Digimon y pongan algún negocio que, posteriormente, debe servirnos para comprar o vender objetos y proporcionarnos algún equipamiento que nos facilite la aventura.

A la vuelta de la esquina nos espera un Digimon bastante difícil...

En la *beta* que pudimos testear, y tras derrotar a un Digimon con apariencia de majete, le instamos a que se volviera a Villa Digimon. Una vez de vuelta a casa pudimos comprobar que nuestra víctima había puesto un próspero negocio alimenticio.

Los Digimon ya están aquí y la fiebre que está a punto de estallar no puede cogernos de sorpresa. Vacunaros en cuanto podáis y esperar pacientes a ver si el juego, por lo menos, merece la pena...

José Luis



Hay veces en que es mejor pasar corriendo...

A la mínima que nos crucemos con un Digimon empezarán *las tortas*...



Gabumon está por el momento muy feliz. A ver cuánto le dura...



Las batallas se desarrollan desde una perspectiva muy lejana...



Nuestro Digimon está hambriento: hay que buscar comida.



El entrenamiento es, a veces, una lotería.

Los cuidados de un Digimon



En algún momento de la aventura veremos cómo sobre la cabeza de nuestro Digimon aparece un bocadillo con un icono: nos está diciendo que tiene mucho hambre...



... o que sus ganas de ir al servicio superan considerablemente los mínimos permitidos por sus endebles cuerpos. Si ocurre esto, tenemos que acudir al menú de cuidados del bichito y darle lo que nos pide o, en este caso, llevarle hasta el W.C. para...



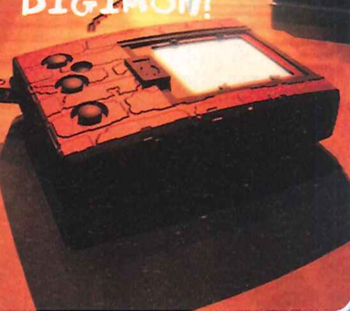
... *Digimones* más cercano. Si recordáis, los viejos *Tamagotchis* de Bandai ya funcionaban con este método de cuidados. Los Digimon son la evolución de esas mascotas virtuales que reventaron todas las cifras de ventas de juguetes.

El ABC de los Digimon

¿Cuántos Digimon tenemos?

Cuando tomamos el control de un Digimon –cada entrenador/personaje tiene el suyo propio– éste se convierte en nuestra mascota que no nos abandonará a lo largo de toda la aventura. Un detalle importante es que a la hora de luchar no podemos cambiar de Digimon, aunque si lo hacemos evolucionar sus poderes cambian y se hacen más perfectos. Nuestra misión fundamental es llevar a nuestro Digimon hasta el estadio más alto de su proceso evolutivo a base de pelear contra otras especies y de mimarlo para que sea feliz.

¿De dónde vienen los Digimon?



Un Digimon es un Monstruo Digital –DIGital MONsters– que tiene la capacidad de luchar contra otro Digimon para arrebatarle sus poderes. Este invento apareció por vez primera en forma de juguete electrónico (imagen de la derecha) allá por 1997 y tenía la revolucionaria opción de conectar dos dispositivos de estos para hacer luchar a los dos monstruitos allí contenidos. Evidentemente, para tener un Digimon fuerte y valiente teníamos que cuidarle: abroncarlo, alimentarlo, limpiarlo o hacerle mimos.

¿Qué hace un Digimon?

Como antes os hemos comentado, un Digimon es un monstruo que cuando comenzamos la aventura se encuentra en la parte más baja de su proceso evolutivo. Por lo tanto, y a diferencia de los infinitos Pokémon, no podemos ir recolectándolos como si fueran manzanas para después utilizarlos según nos convenga en cada combate. Aquí solo tenemos uno y nuestra misión principal es tenerlo contento: cuando quiera comer hay que darle alimentos –muslitos de pollo–, cuando tenga ganas de ir al servicio hay que facilitarle la labor –pero sin mirar– y curarle cuando caiga enfermo. Después, encontraremos por el mapa una serie de campamentos de entrenamiento donde es posible ejercitar a nuestro Digimon en las artes de la lucha y la resistencia física. Abajo tenéis un ejemplo de cómo un Digimon llamado Tokomon puede llegar a convertirse en un verdadero Paladín Celestial. ¡Vaya cambio! ¿No?



Productos Digimon

En Japón primero y Estados Unidos después, la fiebre de los Digimon llegó con forma de juguete electrónico. De allí pasó a las pantallas de televisión y, finalmente, entró en los hogares a través de los cientos de productos licenciados como peluches, relojes, juguetes electrónicos, posters o muñecos articulados.



Digimon cuenta con un gran catálogo de productos que, por el momento, aún no ha llegado a España de forma masiva. Suponemos que en los próximos meses la invasión será total.







REPLAY

Técnicamente está un poquitín por debajo de «Ridge Racer V».

Cuando un adversario se acerca... ¡le vemos el careto!

¡Qué bonito qué alboroto, otro perrito piloto!

Nuestra flamante 'PS2 Test'



Os preguntaréis cómo es posible que antes de salir al mercado ya hayamos echado unas partiditas a «Moto GP» o «Ridge Racer V». Pues bien, después de duras negociaciones pudimos conseguir de Sony una *PS2 Test* especial en la que podemos ejecutar versiones *beta* y *alpha*. ¿Habéis visto el detalle de TEST Playstation 2? ¡Qué chulada!

Namco nos ha sorprendido extrañamente. Y es que compañías como esta no necesitan de licencias para dar de comer a sus trabajadores...

moto GP

El campeonato del mundo llega a PS2

Namco es de esas compañías que no necesitan comprar la licencia de una película o serie de televisión para hacer dinero y videojuegos. Por eso nos extrañó que este «Moto GP», basado parcialmente en una recreativa *de la casa*, tuviera los logos y apariencia de la cadena televisiva del campeonato del mundo de motociclismo.

Efectivamente, Namco se ha embarcado en un proyecto que tiene muchos parecidos con una título de PC que pudimos probar el año pasado: «GP 500». Allí ponía la cara nuestro ahora destronado Álex Crivillé en un simulador *puro y duro* donde tomar una simple curva era, de por sí, una aventura imposible.

Bonita secuencia de la repetición...



Aunque parezca lo contrario, no es un juego de astronautas.



Este adversario va a tocarnos con la rueda y nos la vamos a dar.

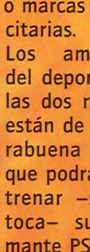
«Moto GP» va por los mismos derroteros de dureza y dificultad porque Namco se ha olvidado de tintes recreativos y se ha tirado *a cuchillo* a la yugular del realismo. Este título de PS2 cuenta con algunos detalles virgueros a nivel gráfico y en la *beta* que hemos podido testear hemos encontrado movimientos muy suaves, resoluciones de pantalla considerables y unas texturas realmente bonitas. Además, Namco ha metido en las repeticiones ese bonito espejismo que produce el asfalto cuando está a punto de fundirse por el calor.

Lo que si es verdad es que después de jugarlo un rato no nos ha parecido una maravilla que pueda hacerle sombra siquiera a otra joya de la corona como «Ridge Racer V».



A rebufo no hay quién nos pare. Eso sí, pueden tomarnos por unos buitres.





Espectacular instantánea de la parrilla de salida, ¿eh?

En el CD están contenidos todos los elementos que forman parte del campeonato del mundo de motociclismo, ya se trate de pilotos, escenarios, circuitos, patrocinadores o marcas publicitarias.

Los amantes del deporte de las dos ruedas están de enhorabuena porque podrán estrenar –si les toca– su flamante PS2 con una recreación total y absoluta de este circo que ya tiene campeón para el presente año: Kenny Roberts Jr. Lo dicho, ansiosos estamos por saber cómo terminará el lanzamiento de PS2 y, por ende, el destino de los escasos juegos que a día de hoy tienen confirmada su presencia. «Moto GP» parece ser uno de ellos.

José Luis

El sistema de reserva...

Como sabéis todos, la mejor manera de asegurarse una PS2 estas Navidades es a través del sistema de reserva que Sony ha puesto en marcha y que concluye el 31 de Octubre. Aunque por el momento no hay cifras oficiales, parece claro que la escasa cantidad de unidades asignadas al mercado Español van a dedicarse exclusivamente al sistema de reservas. Solo una baja demanda de máquinas a través de este método permitiría distribuir consolas en las tiendas a partir del 24 de Noviembre. Además, Sony Computer no ha confirmado el extremo de que en caso de agotar las existencias de PS2 mediante las pre reservas se vayan a distribuir consolas en las tiendas antes del año que viene.

Para reservar tu PS2:

1)- Dirígete a cualquier tienda especializada o gran almacén. Debes estar seguro de que es un establecimiento que cuenta con el permiso de Sony para realizar este sistema de pre reservas.

2)- Te darán tres cupones –que debes completar–: uno para tí, otro para la tienda y un tercero que es enviado a Sony Computer.

3)- El 24 de Noviembre se publican las listas con los *afortunados* que tendrán derecho a conseguir una PS2 después de *acoquinar* 74.900 ptas.

4)- Sony Computer tendrá hasta el próximo 31 de Diciembre de plazo para entregar a los solicitantes todas las máquinas reservadas.



SEGA™
CIERRA LA PUERTA Y DI QUE ESTAMOS JUGANDO
SEGA, AND DREAMCAST ARE EITHER TRADEMARKS OR REGISTERED TRADEMARKS OF SEGA ENTERPRISES, LTD. © 2000 SEGA ENTERPRISES, LTD. ALL RIGHTS RESERVED.
¿Te gustaría encerrarte en tu habitación con la chica más sexy del Universo?... Ahora puedes. Te presentamos a Ulala, la protagonista del juego que está batiendo todos los récords en Japón: Space Channel 5. Una aventura tan original que va a crear un género. Una fantasía virtual con la que podrás salvar el planeta al ritmo de una banda sonora espectacular. ¿Juegas o te vas a quedar mirando a Ulala con cara de lelo?
5 Space Channel 5™
Dreamcast™
UP TO 6 BILLION PLAYERS

Guía rápida para que No te pierdas

1.-Título del Juego

En este apartado váis a encontrar el nombre del juego. Estar muy atentos al sistema que comentamos no vayáis a confundiros con otros títulos que suenan igual y que nada tienen que ver con el que estamos comentando.

2.-Puntuación

Llegamos al meollo de la cuestión: a la nota. Aquí os vamos a poner esa sensación que nos trasmite el juego después de probarlo durante varias horas. Nuestro sistema de puntuación es idéntico al de vuestro profesor de Rebuznos Cúbicos:

0.0-2.9- Muy deficiente
3.0-4.9- Insuficiente
5.0-5.9- Suficiente
6.0-6.9- Bien/Bien alto
7.0-7.9- Notable
8.0-8.9- Notable alto
9.0-9.9- Sobresaliente

3.-Plataformas

En Juegos & Cía. vamos a hablar, únicamente, de las consolas y ordenadores que están realmente operativos en el mercado, es decir, aquellas plataformas que tienen un ritmo contínuo de lanzamientos o que, muy a menudo, varían su oferta.

El clip con el distintivo rojo quiere decir que, de todas las versiones disponibles del juego, ésa es la comentada.

Mientras que si el clip tiene el *circulito* azul, quiere decir que existen versiones para ese sistema pero no han sido comentadas dentro del Test.

---

1 **Colin McRae Rally 2.0**

Puntuación 2 **9.2** Sobresaliente

3 PSX · PC · 64 · GBC · DC

Compañía: Codemasters
Precio: 7.490 Ptas.
Género: Velocidad
Traducción: Sí

4 Objetivo: terminar el campeonato con más puntos que nadie ganando todos y cada uno de los tramos.
Modo de juego: utiliza los frenos y el acelerador para evitar un vuelco.

5
Nº de jugadores: 1 ó 2
Nº de cámaras: 6
Nº de vehículos: 6
Modo Arcade: Sí
Copiloto: Sí

6 Compatible con...
Dual Shock
Memory Card

7 Todo, desde los derrapes hasta los vuelcos.
--.

8 DIF · SON · GRA · JUG

4.-Datos del juego

La compañía, el idioma, el precio, el género, el objetivo y los modos (o modo) de juego: aquí os váis a enterar de esos datos importantes que desvelan de verdad cómo es el título.

5.-Datos técnicos

Según el tipo de juego podréis encontrar en este apartado datos sobre número de jugadores, niveles, coches, enemigos, armas, violencia, editor de circuitos, IA de los personajes... así, tantos como géneros abarquemos en nuestras páginas.

6.-Requisitos mínimos/Compatible con...

Estos datos, que recogemos directamente de las compañías, son los requisitos mínimos que debe cumplir el ordenador para ejecutar el juego. Debéis saber que muchas veces estos mínimos no garantizan que el programa funcione correctamente.
Cuando comentamos un juego de consolas, veréis una lista con todos los periféricos que podéis utilizar con él. Sólo nos referimos a los más populares...

7.-En resumen...

Con dos escuetas, cortas, descriptivas y concisas frases vamos a comprimir lo mejor y lo peor del juego comentado. Tal vez nos quedemos cortos o... tal vez nos pasemos. Lo que importa es la sensación.

8.-Otras valoraciones

En Juegos & Cía. vamos a pasar por el ojo crítico otros cuatro aspectos más, al margen de la puntuación: dificultad, sonido, gráficos y jugabilidad. Así, tendréis una idea más aproximada de cómo son los demás apartados del juego.
Este *minigráfico* que intenta ilustrar visualmente los niveles técnicos y de diversión solo cuenta con una breve y minúscula aclaración: cuanto más sencillo sea el juego, más baja estará la barra de dificultad. Si es al revés... ¿hay que decirlo todo?



Los autómatas son tíos duros y cabezones.

Doménico es el único personaje que emula a los insectos.

No faltarán los tradicionales jefes finales que nos amargarán la vida.

Dinamic nos da oportunidad de introducirnos en un mundo de magia y acero con un juego que tiene una buena historia y bastantes horas de diversión.

RESU

ESPADAZOS

En tan solo un añito, Dinamic Multimedia ha conseguido crear un buen título del que, sin duda, se podría haber sacado mucho más.
La historia es interesante y nos incita a ir avanzando para descubrir su enigmático desenlace: un brujo llamado Ahivoges, expulsado de su cofradía, visita al rey de Sagras llevando consigo un Dragón negro como obsequio con la intención de que el monarca le dé su consentimiento para construir un templo en su capital. Bajo este objetivo se encuentra otro mucho más macabro: Ahivoges pretende introducir al Dragón negro en la corte para que extraiga todas las almas de los residentes del palacio y, así, contar con el poder suficiente para liberar al más terrible de los demonios. Pero el príncipe Ber-

Cuando preparemos nuestra bola de energía... veremos bonitos efectos.

ONE VS ONE

Además del modo historia, Dinamic nos ofrece la posibilidad de competir individualmente con cada enemigo. Para ello nos proponen jugar en escenarios tridimensionales donde tendremos que *aporrearnos* con el rival de turno despiadadamente.
Con respecto al otro modo de juego este no aporta nada nuevo, pues tanto los golpes de ataque como los *combos* serán exactamente idénticos que en la aventura normal. La única diferencia que hemos encontrado es que las cámaras son mucho más incómodas: se colocan justo delante de nosotros y hay porciones de escenario que dejamos de ver.
Es una pena que no hayan introducido cambios mucho más claros y significativos...

A base de golpes especiales podemos terminar fácilmente con *los malosos*.

La paladina Daiko es la que más golpes especiales tiene en su repertorio.

HABILIDADES DE LOS PERSONAJES



Doménico

Golpe avanzado destructor: Para llevar a cabo este mortífero golpe que mermará, más o menos, el 50% de vida, debemos pulsar: arriba, abajo, arriba y el botón izquierdo del ratón.



Caída ataque mortal: Nuestro querido personaje tiene la cualidad de pegarse al techo como una araña. Para hacerlo pulsa a la vez los dos botones del ratón (1), con el 0 del teclado numérico podrás ver lo que se encuentra debajo (2) y para realizar el ataque debes colocarte sobre *el malo* y pulsar de nuevo los dos botones del ratón (3).

Daiko



Bola de energía: Pulsa el botón derecho del ratón para apuntar y, después presiona el izquierdo para disparar. Cuanto más tiempo lo mantengas, más potente será tu ataque.



Golpe onda expansiva: Para realizar este golpe pulsa: derecha, arriba, izquierda y el botón izquierdo del ratón. Verás cómo tu aura hace extragos.



Invisivilidad: Solo tendremos que pulsar el 0 del teclado numérico para que nuestra querida paladina desaparezca. Cuidado con la barra del maná, pues baja rápido.



Gau



Golpe avanzado destructor: Es el único movimiento especial que tiene este personaje, pero sin duda es el más mortífero. Pulsa izquierda, abajo, derecha y el botón izquierdo del ratón... y nuestro personaje se revolverá en una especie de gancho que termina con todo a su alrededor.



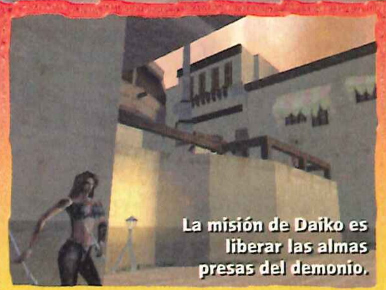
RESURRECTION

A LA ESPAÑOLA SIN CAPOTE

Si se juntan más de dos enemigos... te puedes considerar hombre muerto.



Cada personaje cuenta, al menos, con ocho golpes distintos.



La misión de Daiko es liberar las almas presas del demonio.

trand no confía en las intenciones de Ahivoges y se ofrece para vigilarlo de cerca día y noche...

En este momento es donde entraremos por primera vez en contacto con el juego, manejando a Doménico para posteriormente tener el control sobre Gau y Daiko. Tres personajes a la vez.

Doménico es un bastardo demoníaco que fue concebido por una bruja y un demonio, sus terribles garras y su sigilo son sus más terribles armas. Gau es un caballero legendario al que el rey ha pedido su colaboración para desenredar algún que otro entuerto y es conocido en todo el mundo por la destreza con la que maneja cualquier tipo de arma. Finalmente, Daiko es una sacerdotisa paladín que tiene encomendada la misión de acabar con todos aquellos que el Dragón negro ha poseído, convirtiéndolos en zombies: sus hechizos y su capacidad para convertirse en invisible la hacen muy poderosa.



Los combates son difíciles y muy similares. Una pena...

En líneas generales lo que nos encontraremos en este título serán bellas texturas que vestirán a vistosos polígonos distribuidos por todo este mágico universo. Tanto las animaciones de los personajes como la apariencia de éstos está muy bien lograda pero el problema llega cuando nos damos cuenta de que todos los escenarios son demasiado cuadriculados y de que los efectos visuales –agua o fuego– no están a la altura del resto.

La historia nos cautivará desde el primer momento.

Además de tener un modo historia donde debemos ir superando los distintos retos que nos imponen, existe la posibilidad de seleccionar una opción de lucha *one versus one* –estilo «Tekken» & Cía.– donde nos daremos de tortas contra otro enemigo.



Cuando Gau blande su espada ningún ser que se encuentre en la periferia queda sin una bonita cicatriz.

A pesar de ser un título muy entretenido, al cabo de unas cuantas partidas terminamos por aprender ciertas rutinas que mermarán considerablemente su capacidad de diversión, puesto que la gran cantidad de enemigos que actúan de forma similar dará paso siempre a la misma estrategia.

Estamos ante un buen título que nos hará pasar grandes momentos por la enrevesada historia que cuenta... y si encima tenemos en cuenta el precio que tiene, pues a lo mejor se hace irresistible.

Gustavo

Resurrection

Puntuación: **7.2** Notable

PSX / **PC** / N64 / GBC / DC

Compañía:	Dinamic Multimedia
Precio:	3.990 Ptas.
Género: Arcade	Traducción: Sí

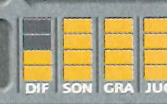
Objetivo: evitar que el malvado Ahoges infecte con su Dragón al reino de Sagras.

Modo de juego: blande tu espada, tus garras o tu cetro... según toque.

Nº de jugadores:	1
Nº de fases:	8
Nº de personajes:	3
Armas:	Blancas
Violencia	Épica

Compatible con
Pentium 200 MMX
64 MB de RAM
Aceleración 3D opcional

+ La increíble historia y poder manejar a tres personajes.
– Las dichosas rutinas.





MUPPET MONSTER ADVENTURE

EL MORDISQUILLO DE LA RANA GUSTAVO

Los Teleñecos, aburridos de su tranquila vida televisiva se mudan de casa metiéndose en un fregao *de los gordos...* ¡Habrá que hacer algo!

Muchos de nosotros hemos disfrutado cuando éramos enanos con las aventuras de la Rana Gustavo, la cerdita Peggy & Cía. Ahora, es Psygnosis la que nos obligará a revivir sus aventuras en un castillo fantasma. El argumento, como no podía ser de otra forma, tiene como protagonistas a los personajes más carismáticos que Jim Henson ha creado nunca y que han sido llevados a PlayStation de una manera bastante decente.

Del apartado visual no podemos afirmar que sea original, ni técnicamente encomiable, pero resulta lo suficientemente variado tanto en enemigos como de escenarios como para cumplir y, en algunos momentos, gustar. Sobre todo de estos últimos podemos asegurar que son largos, bien planteados y con bastante *plataformeo* para dejarnos los dedos.

A la hora de jugar nos pondremos muy contentos al ver y escuchar los textos y comentarios de «Muppet Monster Adventure» en castellano, ya que además de ser bastante graciosos sirven para conocer las habilidades tan interesantes que tenemos con nuestro querido Robin-Gustavo de los Bosques.

La primera fase en la que entraremos es muy básica, ya que sirve para hacernos con los controles y con algunas de las habilidades indispensables y terroríficas que podemos usar durante la aventura.

A partir de ese momento lo siguiente vendrá sólo: elección de fase, recolección de *items* para progresar, saltar, buscar pasadizos secretos, conseguir vidas para asegurarnos nuestra continuidad y poco más...

Plataformas así de divertidos y básicos los tenemos a miles en las tiendas, lo único que los diferencia son sus protagonistas.

La cosa está clara, no nos vamos a sentir defraudados jugando con «Muppet Monster Adventure». Al revés, es posible que lleguemos a *pasárnoslo pipa* durante un buen rato sin llegar a aburrirnos, pero evidentemente no es un título que encierre grandes pretensiones o que aspire a ser el mejor en su género. Simplemente está para divertir y soltar unas risas con los peques.

Nacho

Estos Guerreros oscuros son complicados de matar sin el movimiento ciclón...

Pepe el Rey Gamba es un tipo un poco chuleras.

Los *melones manostijeras* no suelen molestar, pero cuando pisamos su césped se vuelven locos...

Al pobre Robin le tocará aguantar muchos y variados golpetazos.

Ganar al pavo de la imagen nos costará un poquito...

Con el rayo de luz de Robin acabaremos con los enemigos de este tamaño.

Poder planear nos salvará las ancas en más de una ocasión...

MOVIMIENTOS ESPECIALES

Narizferatu: Esta habilidad nos permite planear durante un corto espacio de tiempo como si fuéramos un murciélago. Esencial para atravesar largas distancias sin suelo y a los mandos de un vampirillo.

Gus–Monstruo: La Rana Robin puede convertirse en una auténtica *bestia parda* gracias a la habilidad de Gus–Monstruo. Ideal para mover objetos de un lado a otro sin ningún tipo de problema.

Monstruo del Estiercol: Con este precioso nombre, Robin adoptará la habilidad de bucear, chapotear y rebozarse en el agua cual rana en el estanque. Esencial para fases sin lava...

Oso Lobo Wacka Wacka: Otro bonito nombre para una interesante habilidad. Cuando estemos ante un muro igual al que sale en la imagen, podremos escalar con las garras especiales *Wacka Wacka*...

Amiga Fantasma: El movimiento de Peggy permite romper puertas en dos trozos –como la que sale en esta pantalla– con sólo pulsar el botón triángulo. ¡*Y'as tá*!

Muppet Monster Adventure

Puntuación: **7.4** Notable

PSX · PC · N64 · GBC · DC

Compañía:	Psygnosis
Precio:	4.990 Ptas.
Género:	Plataformas
Traducción:	Sí

Objetivo: salvar a tu tío Gustavo y sus amigos de la maldición de la casa encantada...

Modo de juego: lo típico... saltar, correr, atacar y planear.

Nº de jugadores:	1
Nº de fases:	24
Nº de habilidades:	5
Armas:	Las ancas
Violencia:	Teleñequil

Compatible con: Dual Shock, Memory Card

Jugar con los teleñecos.

Es muy fácil

DIF · SON · GRA · JUG

BLADE

The Edge of Darkness

Se Aproxima la más Sangrienta de las Batallas

FRIEND WARE

www.friendware-europe.com

PC CD ROM



www.rebelact.com

Distribuye: Friendware. Francisco Remiro, 2, edificio A. 28028 Madrid. Tel: 917 242 880 / Fax: 917 259 081

Adelantar bien es dificilísimo.

Contamos con la posibilidad de acceder a una cámara trasera para ver la posición de los adversarios.

Los vehículos están extremadamente bien detallados.

Tomar bien las curvar nos llevará horas de entrenamiento.

Las repeticiones son realmente bonitas y nos permiten ver la carrera desde cualquier ángulo.

Concidiendo con los últimos coletazos del campeonato, Video System vuelve a la carga con otro gran título que tiene todas las papeletas para ganarse nuestra confianza.

F1 World Grand Prix II

Coche rugidor... poco mordedor

Video System puede jactarse de ser la primera compañía que lanzó un título de fórmula uno para Dreamcast. Ahora nos ofrece una continuación que brilla con luz propia gracias a su gran jugabilidad y detallados entornos gráficos y visuales.
Bien es cierto que en esto de la fórmula uno está todo más que visto, ya que la cantidad de lanzamientos que hemos podido sufrir nos ha demostrado que cualquiera, sin depender de edad, sexo o religión, puede conducir una de estas bestias del asfalto y ganar un gran premio del mundial. Pero Video System parece que en estos últimos años –desde que apareciera el primer «F1 World Grand Prix» de Nintendo 64– ha demostrado ser la compañía que mejor sabe plasmar toda la esencia de la fórmula uno.
Contaros que tiene la licencia oficial de la FIA –Federación Internacional de Automovilismo– y que por eso hacen acto de presencia en el juego todos los pilotos, coches y circuitos oficiales sería perder el tiempo, ya que, parece claro que a estas alturas de la película sacar un programa con nombres y escuderías ficticias sería sinónimo de fiasco universal.

Esta es una de las cámaras más reales del programa.

Una de las cualidades por las que se caracteriza esta saga es por sus intuitivos y vistosos menús e indicadores de pantalla que, dicho sea de paso, son idénticos a los que utilizan las televisiones en sus retransmisiones en directo.
Cuenta con un puñado de cómodas cámaras que nos acercan un poco más la acción y que, obviamente, podemos calibrarlas a nuestro antojo. Hay una a ras del suelo –que imprime una velocidad escalofriante–, otra desde lo alto del casco –que es *la más cerebral*– y otra exterior cercana al coche muy típica del género de la velocidad. El resto son leves variaciones.
Sobre el control, decir que viniendo de Video System los vehículos se dejan llevar y no hacen *extraños* en el pista a no ser que intentemos virar en una curva sin pisar el pedal del freno. Pero en esta versión se han incluido cambios significativos como la dificultad para corregir el coche al salir de una curva –que es mucho más compleja–, o las frenadas que son totalmente reales. Y es que veremos cómo el velocímetro baja de 200 a 40 km/h en menos de tres segundos... ¡como los de verdad!
El único defecto que le hemos encontrado ha sido la escasa sensación de velocidad que hemos vivido, ya que en vez de parecer que vamos a 260 km/h da la sensación de estar subidos en el utilitario de nuestro padre a una velocidad de

¡Que nos la pegamos!

Lo que encontraremos en pantalla



Aquí podemos ver todos los tiempos que nos interesan. El primero es el que estamos realizando en la vuelta, el segundo, nuestra mejor vuelta y el tercero el récord del circuito. ¡Tiempo!

Además de la velocidad a la que va nuestro bólido y la marcha en la que nos encontramos hay unos puntos verdes y rojos que nos indican las revoluciones del motor en ese momento.

Por si estamos perdidos, Video System ha puesto a nuestra disposición un mini mapa que nos indica donde estamos nosotros y los demás, y qué tipo de trazada llega a continuación. Muy útil cuando no conocemos el circuito.



Seguramente este es uno de los dos españoles que más salen en los videojuegos.

Circulitos amarillos, rojos y azules



Cuando veamos una flecha amarilla tendremos que pisar el freno antes de coger la curva para –una vez dentro de esta–, acelerar como posesos hasta poner el vehículo a 300 km/h.

La roja nos indicará que tenemos que coger la curva a una velocidad máxima de 60 km/h y que no tenemos que acelerar hasta pasarla.

Con este tipo de curvas sólo tenemos que soltar el acelerador y pisarlo cuando la hayamos superado.



No está haciendo un caballito, es que está saludando a la multitud.

crucero de 80 km/h. Eso sin contar las escasas opciones que nos ofrece para cambiar la configuración de nuestro bólido/bestia.

La gran cantidad de detalle que tienen los circuitos pone de manifiesto el trabajo que los chicos de Video System han realizado y que no hace más que encumbrarlos un poquito más hacia el olimpo de los coches y la velocidad.

Por todo esto sólo nos queda felicitar a esta compañía por permitirnos la posibilidad de jugar al que, sin ninguna duda, es el mejor simulador de fórmula uno que existe hoy en día para Dreamcast y alrededores.

Gustavo

F1 World Grand Prix II

Puntuación: **8.4** Notable alto

PSX · PC · N64 · GBC · DC

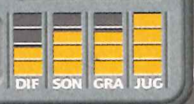
Compañía:	Video System
Precio:	8.990 Ptas. DC
Género: Velocidad	Traducción: Sí

Objetivo: evitar que el malo de turno nos robe la chica conquiste el mundo. ¡No te digo!

Modo de juego: aprieta el acelerador con ganas y reza lo que sepas.

Nº de jugadores:	1, 2 ó 4
Pilotos:	Reales
Circuitos:	Todos
Armas:	El retrovisor
Violencia:	De Caucho

Compatible con: Visual memory, Rumble Pack, Racer controller



La sensación de realismo que emana.

La sensación de velocidad.

DIF SON GRA JUG

Versiones

Game Boy Color

Este va a ser uno de los títulos más sonados para la pequeña consola de Nintendo, pues su gran calidad gráfica y su divertida jugabilidad lo convierten en un serio aspirante al trono del género de la velocidad... portátil. Podremos conducir con el Arrows de Pedro de la Rosa o con el Minardi de Mark Gené, pues cuenta con todas las escuderías y todos los nombres de los pilotos del actual campeonato. También nos da la posibilidad de elegir entre dos tipos de cámara –algo casi inédito en GBC–: una exterior y otra interior que nos ayudará a conquistar el título. Tendrá todos los trazados reales de los circuitos del campeonato así como la ambientación que caracteriza a cada uno –siempre con las limitaciones lógicas–.

Esperamos con ansias este cartucho que seguramente nos conquistará.





Nintendo 64

Parece ser que los chicos de Video System se han olvidado por completo de su anterior versión y, partiendo de cero, está desarrollando en sus oficinas este nuevo juego que, además de todas las licencias y pilotos oficiales, contará con un revolucionario modo tutorial que nos indicará qué trazada es la mejor y con qué consistencia tenemos que pisar el pedal del freno para no acabar empotrados en la cuneta de la curva.

Por lo demás nos las veremos con unos gráficos nítidos y vistosos que albergan una gran cantidad de polígonos que darán forma a los circuitos y vehículos.

Sobre la jugabilidad poco podemos decir, tan solo que si es la mitad de jugable que la anterior versión estamos ante un título que creará escuela en la mayor de la familia Nintendo.



PlayStation

Nada tiene que ver esta versión con la comentada de Dreamcast, pues en lo único que se parecen es en el nombre. En principio por que los gráficos que nos encontraremos serán mucho mas pixelados –evidentemente–, y los circuitos no tendrán esa cantidad de detalles que la otra versión *para la de Sega*. También por que en PlayStation han pretendido hacer la conducción un poquito más *Arcade*, lo que le resta muchos punto al factor simulador. De todas formas es una gran opción para pasar la tarde...





F1 Racing Championship

Puntuación: **7.4** Notable

PSX · Sistema

Compañía:	Video System
Precio:	6.995 Ptas.
Género: Velocidad	Traducción: Sí

Un buen juego para pasar la tarde.

No alcanza a sus competidores.

DIF SON GRA JUG

RC de GO!

RADIO CONTROL CAR SIMULATOR

Más que simples cochecitos de juguete

Taito apuesta por las carreras de radio control con un *simulador* que se aleja bastante de la jugabilidad arcade presentada por «Re-Volt» & Cía.

Si pensamos que «RC de GO» es un juego que aprovecha el tirón de «Re-Volt» estamos muy equivocados. Cierto es que el tema son las carreras de coches de radio control, pero Taito lo ha enfocado de una manera algo más... ¿seria? Evidentemente esta seriedad que la compañía japonesa ha impreso se advierte al echar un primer vistazo al apartado gráfico. La perspectiva en tercera persona da paso a otra más isométrica desde la posición del conductor. Este detalle resulta de lo más interesante ya que parece que estamos controlando a estos pequeñines de verdad. En cuestiones más técnicas debemos hacer hincapié en el buen uso del color de las texturas ya que consiguen que los terrenos de los circuitos parezcan REALES.

El control, aunque emule bastante bien la sensación de conducir un coche de RC, no es demasiado complicado. Las carreras resultan lo suficientemente apasionantes y *enchuscantes* como para tirarnos horas jugando, aunque tendremos que apurar bastante en cada curva para ganar algo. Para ello, Taito nos ha regalado un bonito taller en el que podemos *gastarnos la pasta* que hayamos ganado durante las carreras. Cosa, por cierto, que resulta de lo más completa e interesante. Pero lo mejor de todo es que los cambios que realicemos en la suspensión o en los neumáticos se notarán en la carrera. «RC de GO» es muy divertido porque puede presumir de tener muchos retos y opciones de las que gustan. También es verdad que en algún momento puede hacerse algo pesado ya que los circuitos no son muy extensos... pero de lo que estamos seguros es de que conseguirá dejarnos *enganchados* por bastante tiempo.

Nacho

Siempre empezamos los últimos.

Conducir los fórmula uno pondrá a prueba nuestra pericia... velocípeda.

El colorido es una nota predominante en «RC de GO», ¿o no amigos?

Los derrapes y las salidas de pista son muy comunes...

¿Qué es esa estela que dejan los coches?

Los circuitos están cuidados al máximo: fíjate en el efecto del agua en la fuente...

Los elementos naturales —como los charcos—, han de ser evitados a toda costa.

Puntuación

RC de GO

7.8 Notable

PSX | PC | N64 | GBC | DC

Compañía:	Taito
Precio:	4.990 pta.s
Género: Velocidad	Traducción: NO

Objetivo: ganar todas las carreras con todos los coches de RC disponibles. Hay muchos modelos.

Modo de juego: acelerador, freno y un pelín de pericia...

Nº de jugadores:	1
Nº de circuitos:	14
Reglajes:	Sí
Armas:	No
Violencia:	Ninguna

Compatible con
Memory Card
Dual Shock

Es muy divertido y completo.

Los circuitos, aunque bien hechos, son escasos...

DIF SON GRA JUG

Configurado para Ganar

Una de las mejores opciones que tiene este «RC de GO» es la posibilidad de comprar piezas para mejorar nuestro coche. No es ninguna novedad pero Taito lo ha hecho de un modo magistral.



1- Motor. Evidentemente cuanto mejor sea el motor, más rápido irá nuestro pequeño bólido. Eso sí, *valen una pasta*...



2- Servo acelerador. Su función principal es la de aumentar considerablemente la aceleración y calidad de frenado. ¿Sí?



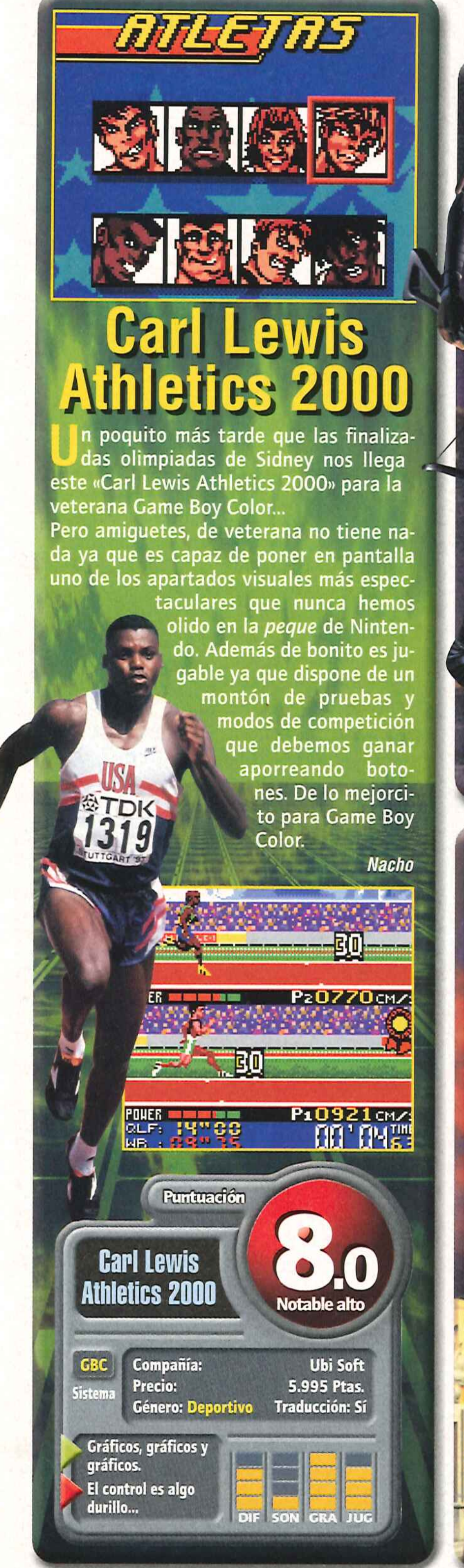
3- Suspensión. Con este adaptador, nuestra capacidad para que el coche se agarre al asfalto subirá bastante.



4- Neumáticos. Dependiendo de qué neumáticos tengamos, nuestro coche funcionará mejor en unos terrenos u otros. Obvio...



5- Carrocería. Además del aspecto visual, lo que cubre el motor debe ser muy resistente para absorber los peores golpes.



Carl Lewis Athletics 2000

Un poquito más tarde que las finalizadas olimpiadas de Sidney nos llega este «Carl Lewis Athletics 2000» para la veterana Game Boy Color...
Pero amiguetes, de veterana no tiene nada ya que es capaz de poner en pantalla uno de los apartados visuales más espectaculares que nunca hemos olido en la *peque* de Nintendo. Además de bonito es jugable ya que dispone de un montón de pruebas y modos de competición que debemos ganar aporreando botones. De lo mejorcito para Game Boy Color.

Nacho

Puntuación

Carl Lewis Athletics 2000 — **8.0** Notable alto

GBC Sistema	Compañía:	Ubi Soft
	Precio:	5.995 Ptas.
	Género: Deportivo	Traducción: Sí

- Gráficos, gráficos y gráficos.
- El control es algo durillo...

DIF SON GRA JUG



Louvre
La maldición final

De los creadores de «Drácula Resurrection» nos llega este «Louvre» para PC con el mismo sistema de juego pero con agradables sorpresas en cuestión de opciones. La historia se desenvuelve en el famoso museo francés del que tenemos que robar una pieza con muchísimos siglos de historia. Para ello, nos debemos *conocer al dedillo* el palacio, sus trampas y la posición de los guardias. La forma de moverse en «Louvre» es exacta a la de *Drácula*, de hecho hasta los iconos son los mismos. Pero lo que nos ha encantado de verdad es el fantástico inventario que tendremos para cada situación y que hará la misión más espectacular. Esto es así porque en muchas ocasiones será necesaria la utilización de *items* como ganzúas o cuerdas para proseguir en la aventura. «Louvre» es un buen juego, no tiene la fantástica ambientación de «Drácula» pero gracias a sus opciones y al doblaje y traducción lo convierten en una aventura a tener en cuenta.

Nacho



Puntuación

Louvre — **7.0** Notable

PC Sistema	Compañía:	Microïds
	Precio:	6.995 Ptas.
	Género: Aventura	Traducción: Sí

- El sistema de inventario.
- La ambientación no nos ha convencido.

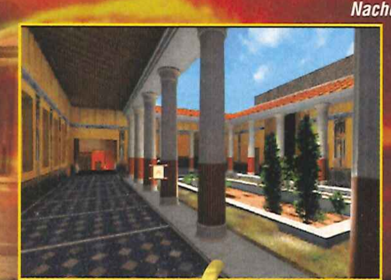
DIF SON GRA JUG



Pompeya
La Leyenda del Vesubio

Pompeya es el primer episodio de una trilogía que la francesa Cryo pondrá a la venta dentro de nada. La historia se desarrolla en la desaparecida ciudad Griega en la que tendremos cuatro días para salvar a nuestro amor de la quema... y nunca mejor dicho. El desarrollo pasa directamente por el apartado gráfico. En «Pompeya la Leyenda del Vesubio» nos movemos por unos entornos *prerrenderizados* que emulan perfectamente la ciudad Griega. Pero desgraciadamente, este *Pompeya* no llega a enganchar lo suficiente por la monotonía general de la aventura. Poca acción, *puzzles* aburridos y parece mentira que en una ciudad en la que murieron miles de personas se encuentre desierta...

Nacho





Puntuación

Pompeya — **5.2** Suficiente

PC Sistema	Compañía:	Cryo
	Precio:	6.990 Ptas.
	Género: Aventura	Traducción: Sí

- La información cultural sobre Pompeya.
- Tanta monotonía consigue adormilarnos.

DIF SON GRA JUG

Hype the Time Quest

Bastantes meses después de la versión PC, llega «Hype the Time Quest» a Game Boy Color. La historia es exacta pero al tratarse de una máquina inferior, el desarrollo ha pasado de las tres a las 2D. Y lo mejor de este cambio vendrá en el maravilloso uso del color...
«Hype the Time Quest» para Game Boy es una aventura con dosis de *plataformeo* que resulta correcta si lo comparamos con otros cartuchos del mismo estilo. Pero al desenvolvernos en la aventura nos encontramos con que este juego es más bien un híbrido que terminará cansando ya que no es *ni chicha ni limoná*: las fases de plataformas son excesivamente sencillas y las de aventura no tienen ningún interés. Si queremos jugar con lo mismo de siempre pero con un *Click*, «Hype the Time Quest» está bien para pasar una tarde.

Nacho







Puntuación

Hype The Time Quest — **5.8** Suficiente

GBC Sistema	Compañía:	Ubi Soft
	Precio:	5.995 Ptas.
	Género: Plataformas	Traducción: Sí

- El colorido.
- No aporta nada nuevo al género.

DIF SON GRA JUG



Age of Empires II: The Conquerors

¡Tieeerra a la vista!

Ya era hora de que los Españoles tuviéramos un papel relevante en la saga «Age of Empires». ¡Y por ser los mejores nos han dado armas de fuego!

Hay edificios de la anterior versión del juego.

Las nuevas civilizaciones tienen renovadas estructuras.

Las campañas son apasionantes y, de paso, podemos aprender algo historia.

Hay nueva vegetación en algunas de sus fases.

Después del gran éxito de la primera entrega, Microsoft lanzó al mercado una continuación con la coletilla *The Age of Kings* y, como también fue un grandísimo éxito de ventas, los pupilos de Bill Gates no han dejado pasar la oportunidad de ofrecernos un *pack superdiversión* con el que es posible seguir luchando con renovadas y más poderosas civilizaciones. Para tal efecto, la expansión de la segunda parte de «Age of Empires» se apellida *The Conquerors* y nos trasporta hasta el lugar donde *pusieron la mano* Españoles, Aztecas, Koreanos, Mayas y Hunos. Ellos han sido los agraciados para escenificar algunas de las luchas que tuvieron lugar durante los siglos VIII –ocupación musulmana de la península ibérica– y XVI –*colonización* en serio de las américas–. «Age of Empires II: The Conquerors» cuenta con misiones históricas donde podemos revivir las aventuras de Rodrigo Díaz de Vivar –alias *El Cid Campeador*– en su particular cruzada contra el enemigo Sarraceno.

Esta nueva versión cuenta con un retoque gráfico que hay que destacar. Y es que al margen de las nuevas unidades –conquistadores, guerreros águila y jaguar, o misioneros–, posee nuevas construcciones y estructuras que se verán acompañadas por un *montonazo* de elementos vegetales que dan a las ciudades un ambiente mucho más sano y natural: cuando manejemos con los Mayas estaremos rodeados de una espesa selva llena de árboles tropicales... mientras que al emular a los Hunos recorreremos regiones más frías y nevadas. Además, también se han integrado tres nuevos modos de juego: el primero consiste en conquistar un edificio que se encuentra en el centro del mapa, y que será llamado *maravilla*. El segundo consiste en construir antes que nadie nuestra *maravilla* y el tercero nos exige defenderla *con uñas y dientes*. *The Conquerors* es la expansión perfecta de un juego que ha causado sensación entre todos los estrategas de PC. Debemos felicitarnos abiertamente por este éxito...

Gustavo

El manejo del juego no ha cambiado nada.

Las cruzadas son muy divertidas. No pensarían los mismo entonces.

La toma de fortalezas sigue siendo una misión imposible.

¿Los mapas de esta nueva extensión están basados en lugares reales?

Los españoles somos uno de los pocos pueblos que portan arcabuces.

Las nuevas civilizaciones

Aztecas: La misión de esta civilización en el juego será defender sus territorios de los conquistadores españoles que llegan con una tecnología superior.

Hunos: Cuenta la historia de Atila, rey del pueblo Mongol, y de cómo tuvo que afrotar situaciones extremadamente delicadas contra el Imperio Romano.

Koreanos: Cuando Europa vivía sus años oscuros, Korea se unificaba con la ayuda de China para unir los tres territorios: Koguryo, Paekche y Silla. ¿Que no lo sabíais?

Españoles: Nos cuenta la historia del Rodrigo Díaz de Vivar –el Cid Campeador–, y cómo afrontó la reconquista con arrojo, decisión, espadas y biblias de piedra.

Mayas: Civilización Sudamericana que se vió obligada a pegarse contra los españoles porque entendían que les estaban arrebatando sus tierras de toda la vida...

Age of Empires II: The Conquerors

Puntuación: **8.4** Notable alto

PSX · PC · N64 · GBC · DC

Compañía:	Microsoft
Precio:	4.895 Ptas
Género: Estrategia	Traducción: Sí

Objetivo: ser dueño y señor de todo el territorio que tu vista alcance –América y algo más–.

Modo de juego: el mismo que en el «Age of Empires II: The Age of Kings».

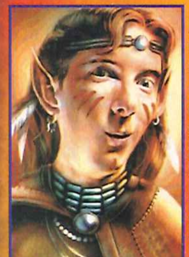
Nº de jugadores:	1
Civilizaciones nuevas:	5
Nuevas estructuras:	Sí
Armas:	Sí
Violencia:	Con sangre

Requisitos mínimos: Pentium 166 Mhz, 32 MB Ram, Necesario «Age of Empires II»

Por fin podremos luchar con y contra las tropas Españolas.
El precio es algo carete...

DIF · SON · GRA · JUG

Razas



Elfos: Raza defensora incondicional de la naturaleza, su gran destreza permite que sean los más hábiles con el arco. También se comenta que las armas forjadas por ellos son las más terribles y las que más daño provocan.



Enanos: Su gran resistencia y capacidad para cargar grandes pesos les hace ser grandes exploradores. Su arma preferida son los hachas, pues con su fuerza no les resulta difícil blandirlos.



Halfing: Raza pacífica de media estatura que se caracteriza por su gran capacidad para pasar inadvertidos. Ni siquiera el oído agudo de un Elfo podría oír sus pasos. No son buenos cuando hacen de guerreros y magos.



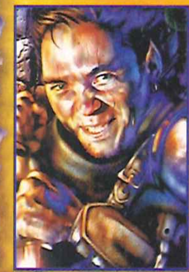
Humanos: La raza más polifacética de todas. En sus filas podemos encontrar grandes guerreros, magos, hechiceros y algún que otro paladín recluido en un monasterio de la *conchinchina*. Son un poco raretes...



Medio Orcos: Mitad Orcos, mitad Humanos, se caracterizan por su gran fuerza. Se dice que uno de *estos bestias* es capaz el solito de enfrentarse a un oso sin nigún tipo de arma y salir victorioso.



Medio Elfos: Mitad Elfos, mitad Humanos, estos defensores de la naturaleza, además de contar con la fuerza de un humano, tienen la agudeza sensitiva de los Elfos. Podrían ver un hombre a kilómetros...



Gnomos: La característica principal es su gran rapidez gracias a su pequeña estatura. Cuentan con un punto de gravedad muy bajo, lo que les permite ser más rápidos y tener más agarre que nadie. ¡Vaya cara tienen!



Jamás ningún programa ha sido capaz de plasmar toda la esencia de los juego de rol. Por eso, esta es la única saga que ha conseguido ese valioso récord...



En la ciudad podremos comerciar con todo tipo de objetos. Aunque el precio...

Baldur's Gate II
Shadows of Amn
Sólo le faltan los daditos

En los últimos años hemos visto como los juegos de rol llenaban las tiendas de todo el mundo, pero ninguno como «Baldus's Gate» supo hacerlo...



En esta nueva aventura los enemigos serán mucho más numerosos y variados.

Pues bien, después de disfrutar de esta grandiosa aventura y de pensar que nada podía mejorarlo –y eso que hace dos escasos meses la misma compañía nos ofreció un título llamado «Icewind Dale» que no sólo competía si no que le superaba– Bioware vuelve a golpearnos en la frente –¡chupito!– con una segunda parte del clásico que quita el hipo, el conocimiento y la vista.

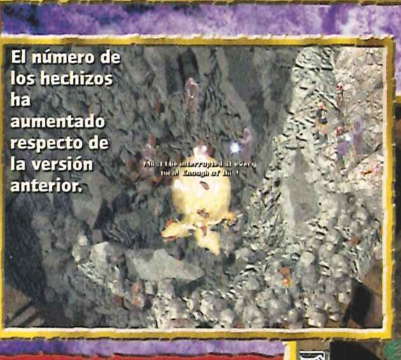
Aunque muchos lo acusen de parecerse infinitamente a su hermano –ahora– menor, este nuevo programa brilla con luz propia, en primer lugar por que el argumento que viviremos será totalmente nuevo, y ha sido elaborado con una dedicación que más que un guión para un videojuego parece una superproducción cinematográfica. Y en segundo lugar, por que todos los aspectos del primer título han sido mejorados infinitamente ya que contaremos con el doble de hechizos, muchas más armas, infinidad de enemigos y horas para completarlo...

Pero las mejoras no sólo se limitan a los aspectos que tienen que ver con la jugabilidad, si no que además el apartado técnico ha sido superado por un nuevo *motor* gráfico –que ya pudimos ver en «Ice-

Visitaremos infinidad de sitios del gran mundo que Black Isle nos ha preparado.

Nuestra primera misión será salir de la prisión en la que estábamos recluidos.





Este es el mundo por el que viviremos todas las aventuras.



Nos toparemos con enemigos temibles que nos dejarán muy malheridos.

Wind Dale»–, que aprovecha todo el potencial 3D de las tarjetas gráficas para ofrecernos magias increíbles llenas de luz y colorido.

Y es que en esta nueva aventura podremos visitar infinidad de localizaciones de este mundo virtual, pues Black Isle ha preparado todo un universo para que nuestros guerreros no se queden sin sitios a los que ir.

El sistema de juego es el mismo que el de la primera parte: avanzamos en una perspectiva isométrica guiando a nuestras tropas con el ratón –todavía se conserva la bendita pausa con la barra espaciadora–, que nos dará los segundos necesarios para pensar qué estrategia es más adecuada para la situación en la que nos encontremos.

Contaremos con un gran repertorio de posibilidades para crear nuestro personaje, ya que tendremos infinidad de opciones entre las que elegir, pero sin duda lo mejor es que podremos extraer los personajes que tanto nos ayudaron en la primera entrega ya que en «Baldur's Gate II» se ha incluido una opción para exportar guerreros del primer juego. Sólo hay que tener la primera parte instalada con sus correspondientes partidas salvadas y el programa hará el resto por nosotros. Por último, tan solo nos queda contaros que el modo multijugador ha sido perfeccionado y ahora es mucho más divertido y cuenta con infinidad de nuevas opciones para entretenernos aún más. Con segundas partes así... da gusto.

Gustavo

Bonitos *menuces* y pantallazos con Paladines de un mundo fantástico...

Baldur's Gate II Shadows of Amn

Puntuación: **9.2** Sobresaliente

PSX | **PC** | N64 | GBC | DC

Compañía: Black Isle
Precio: Por confirmar
Género: Aventura RPG **Traducción:** Sí

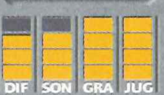
Objetivo: en principio, escapar de la prisión, después será el que la historia nos proponga.

Modo de juego: utiliza magias, armas y conjuros para acabar con los malos.

Nº de jugadores:	1
Nº de razas:	64
Nº de magias	más de 100
Armas:	De todo tipo
Violencia:	Rolera

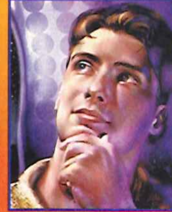
Compatible con
Pentium 166 MHz
16 MB de Ram
Aceleración 3D opcional

+ La trama y ser el mejor juego de Rol del momento.
– No tener PC.



LUCHADORES


Bárbaro: Luchador por excelencia, es hábil con todo tipo de armas.


Bardo: Poetas heróicos que se caracterizan por sus mortíferos hechizos.


Clérigo: Magos con la única meta de sanar a su grupo para que estos peleen.


Druida: Es un Clérigo con la habilidad de convertirse en cualquier animal.


Hechicera: Basan todo su poder en los conjuros y no tienen necesidad de estudiarlos antes.


Ladrón: Trampas, carteras, cerraduras... nada se resiste a sus hábiles dedos.

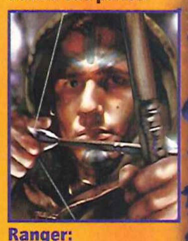

Mago: Estudiosos de las ciencias antiguas, basan su poder en la magia aprendida.


Monje: Luchador que rehusa el manejo de las armas y que tan solo utiliza sus puños.


Paladín: Guerreros bendecidos, se duda mucho de su poder con las mujeres...


Ranger: Poblador de los bosques, hábil y rápido donde los haya.


Soldado: Guerrero que lucha por una causa, ya sea económica, social o deportiva.



Como viene siendo tradición en todos los *Fifa*, pulsa dos botones y gol.

Las quejas a los árbitros se hacen pesadas y aburridas cuando has visto tres mil.

EA SPORTS

PRIMERA DIVISION STARS 2001

Para esto no hace falta licencia

Como es normal por estas fechas, las compañías se amontonan para lanzar al mercado sus títulos futbolísticos. Y EA Sports no iba a ser menos...

Llegar a una posición franca de disparo no es muy complicado, con tres pases estamos ante el portero.

Los estadios son idénticos a los de «Primera División STARS 2001»... ;)

Cuando el rival lance una falta reza lo que que puedas por que...

Después del inmenso éxito que tuvo «FIFA Soccer» en 1994, Electronic Arts no se lo pensó dos veces y convirtió en saga un nombre que hoy es tan natural como los *bollycaos*. Pero fue la versión del 98 apellidada *Rumbo al Mundial* y apadrinada por Raúl, la que sentó las bases –sobre todo visuales– de las siguientes entregas para PC. Fue tanta su influencia que hoy, dos años después, seguimos mirando la caja de cualquiera de estos clónicos para ver si en algún sitio pone que *este juego está basado* en aquella versión.

Sin embargo, debemos felicitar a EA Sports, ya que pocas compañías pueden competir hoy día dentro del género futbolístico ante tanto *cañonazo* con licencia oficial: primero fue FIFA, y ahora le toca el turno –por segunda vez consecutiva en menos de cinco meses– a la Liga de Fútbol Profesional.

Una de las virtudes de este «Primera División STARS 2001» es la banda sonora.

Los córner siempre han tenido mucho peligro...

El juego en si nos ofrece la posibilidad de competir en nuestra espectacular liga española, dirigiendo los destinos del equipo que nos plazca, ya sea real o creado por nosotros mismos.

Los comentarios corren a cargo de Javier la Laguna, *Lala*, y Julio Maldonado, *Maldini*, este último comentarista de Canal Plus.

Otro de los puntos fuertes es la música, que pertenece a grupos/intérpretes exclusivamente españoles como Dikers, Seguridad Social, Mikel Erentxun y Los Lunes. Todo un detalle...

El fallo más estrepitoso que hemos encontrado ha sido que los nombres de los estadios no aparecen: eso de Camp Nou, Santiago Bernabéu, Mestalla o La Romareda queda para otra ocasión, según los señores de EA Sports es mejor llamarlos F.C. Barcelona, Real Madrid C.F., Valencia C.F. o Real Zaragoza. Pero si lo anterior ya es grave, agarraros a la silla si os decimos que la apariencia de cualquiera de estos campos y la realidad es pura coincidencia.

Por lo anterior nos preguntamos: ¿para qué EA Sports quiere una licencia si después hace gárgaras con ella y la tan mentada *Primera División* brilla por su ausencia?

Pero si estos detalles son los que molestan sobremanera a los *futboleros*, lo peor es, sin duda, que el «Primera División STARS 2001» siga pareciendo un *FIFA* de hace dos años con las mismas dosis de injugabilidad.

Gustavo

Encontraremos remates espectaculares y pases imposibles en este *nuevo* programa de EA Sports.

Los menús son simpáticos.



Las jugadas son *realmente irreales*: pase de 800 metros y remate a gol. ¡Eso es todo!

Freekick

Una de las cosas que más nos ha llamado la atención han sido los lanzamientos de falta directas. Ya que gracias a un dinámico y sencillo sistema nos permitirán marcar auténticos golazos.



Lo primero que debemos hacer es orientar al jugador hacia donde queramos que lance el esferico. Claro está que siempre tendremos que orientarlo a un sitio donde no haya ni denfensas ni porteros. ;)



Después hay que decidir la potencia que vamos a imprimirle al balón, a través de un medidor que se encuentra en la parte inferior izquierda. ¡Cuidado con pasarte o la mandarás muy lejos!



Ahora lleva el momento cumbre: debemos decidir dónde golpeamos la bola –con el esquema de la pelota hay que colocar la cruz para darle el efecto que queramos–. ¿Cómo termina la falta?

Puntuación





PSX | PC | N64 | GBC | DC

Compañía:	EA Sports
Precio:	2.990 Ptas.
Género: Deportivo	Traducción: Sí

Objetivo: subirte a la fuente más famosa de tu ciudad para celebrar el título de liga...

Modo de juego: punterazos, remates de cocorota... todo vale si entra.

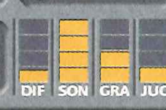
Nº de jugadores:	1 ó 2
Nº de equipos:	20
Estadios reales:	No
Armas:	Los tacos
Violencia:	Sobre césped

Requisitos mínimos

Pentium 233 MHz
32 MB RAM
Aceleración 3D opcional

Los nombres de los jugadores son los reales, el precio.

Es incontrolable.



infogrames

ESTRELLAS DE BOLSILLO



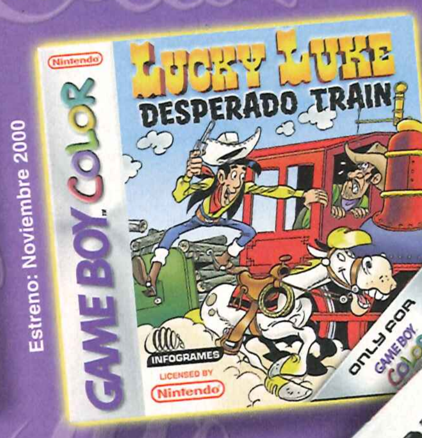


...Y MUY PRONTO

Estreno: Noviembre 2000



Estreno: Noviembre 2000



Distribuido por:







ONLY FOR GAME BOY COLOR

Dreamcast se puede jactar de ser la única consola que cuenta con la licencia de Ferrari para programar un juego, puesto que el proyecto de PS2 ha sido suspendido.

F355 challenge

La máquina perfecta


Quedar en primera posición nos costará meses de entrenamiento. Pero merecerá la pena.


Los reflejos de los vehículos son los mejores que hemos visto nunca.




En el modo conducción recibiremos ayudas visuales.

La sensación de desnivel en los circuitos está muy conseguida.


Los vehículos están perfectamente detallados, y son réplicas exactas a los coches reales.

Por fin tenemos la posibilidad de ponernos al volante de una de las máquinas más veloces del mundo. Para ello AM2 nos ha propuesto un programa que dado su gran nivel de simulación nos hará pensar que realmente estamos sentados en la tapicería de cuero de uno de estos bólidos.
Aunque sólo contemos con un modelo –el Ferrari 355–, el manejo de este no se hace pesado y monótono ya que cada circuito requiere una conducción distinta y, mientras en uno tenemos que entrar en las curvas casi acelerando, en otros lo haremos casi parados y sin tocar un pelo del acelerador.
Por si esto fuera poco, AM2 nos ha dado la posibilidad de activar y desactivar todo tipo de ayudas a nuestro gusto para que seamos nosotros los que seleccionemos el nivel de dificultad que queremos afrontar en cada vuelta.
Además de contar con la conducción más real jamás vista, este programa alcanza cotas de realismo inimaginables gracias a su monumental apartado gráfico. Y es que los vehículos, por ejemplo, cuenta cada uno con más de tres mil polígonos, por lo que desde el morro hasta las llantas están totalmente modelados 3D. Todo lo anterior sin contar los escenarios: en ningún momento de la competición veremos cómo se redibujan los elementos en la lejanía.
También hay que destacar el trabajo del equipo de yu suzuki, que ha replicado palmo a palmo las pistas por las que competiremos con nuestro Ferrari, llenándolas de objetos y recargándolas de animaciones y efectos atmosféricos.
Y es que todavía no sabemos cómo es posible que una máquina con cuatro veces menos capacidad que la recreativa haya podido albergar una versión tan exacta, perfecta, brutal y apabullante.
Bien es cierto que cuenta con dos pantallas menos y que la resolución no es tan alta, pero lo asombroso del tema es que consolas del potencial de PS2 hayan tenido que ver cómo Acclaim suspendía el desarrollo de un clónico parecido –dicen que por problemas con la licencia oficial– tras publicar una serie de imágenes que no le hacían sombra a este «Ferrari 355 Challenge».



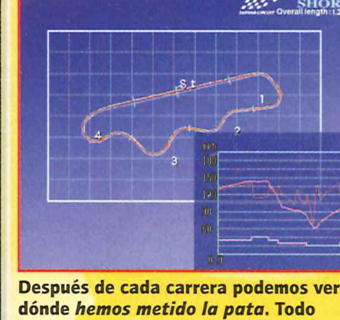
Los efectos de frenado son impresionantes...


Los escenarios son –según sus desarrolladores– réplicas exactas.

Dentro del CD encontraremos los siguientes modos de juego: Entrenamiento, que nos permite dar una vuelta por el circuito con ayudas visuales, Campeonato, que consiste en realizar una serie de carreras por todos los circuitos para recoger puntos, Carrera, donde podemos competir en un único circuito y Conducción, que será un paseo por los circuitos sin ningún rival ni tiempo que nos estorbe.
«Ferrari 355 Challenge» es, hoy por hoy, el juego más real de conducción que hemos visto nunca y estamos seguros de que dentro de diez años será recordado como uno de los grandes lanzamientos de finales/principios del milenio.

Gustavo


Lo menos real que hemos visto en el juego ha sido este Ferrari verde fosforito.



Después de cada carrera podemos ver dónde *hemos metido la pata*. Todo gracias a una opción que AM2 ha incluido en el GD que nos permite analizar centímetro a centímetro nuestra carrera.



Para comenzar con buen pie es mejor activar todas las ayudas.

Adelantar no es tarea fácil... los rivales nos cerrarán el paso.



El modo *versus* es a pantalla partida... ¿o era torcida?

Igualico que la recreativa

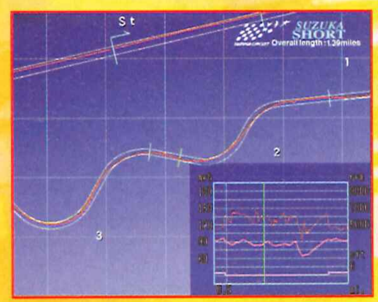
Como podemos observar en las pantalla, la diferencia gráfica que hay entre las dos versiones es mínima. Seguro que si se pudieran poner tres Dreamcast en paralelo, tres televisores debidamente conectados, y un volante para manejarlo conseguiríamos la misma sensación.

Lo que es cierto es que si «Ferrari 355 Challenge» cosecha la mitad de fama que ha obtenido la versión recreativa, este juego puede ser el argumento que muchos esperaban para acercarse a la nueva consola de Sega, porque tiene calidad, suavidad gráfica y de movimientos, música atronante y pegadiza, y un control tan fascinante que manejarlo puede tenernos miles de horas sin dormir. Gracias por todo Yu...

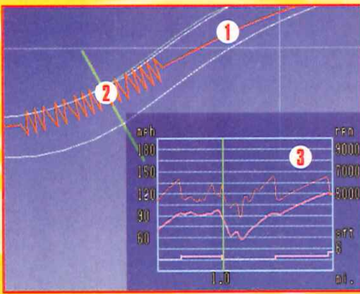


Aunque la instalación que tenemos en casa no se parece, lo cierto es que a nivel de juego, gráficos y sonido no tiene NADA que envidiar a la recreativa.

La telemetría es fundamental



Para acercar y alejar el zoom tendremos que pulsar los gatillos L y R. Con el R acercaremos la cámara y con el L la alejaremos. De esta forma es posible acceder a los detalles.



Cuando veamos en la carretera una línea recta (1) significa que acelerábamos. Si hay picos (2) es que estábamos frenando. Finalmente, el cuadro (3) nos indica la velocidad y las revoluciones en ese momento.



Por último, también es posible ver como nuestro coche se ha deslizado por el pavimento con toda la información para poder estudiar los posibles fallos que hemos cometido. ¡UNA MARAVILLA!

Ferrari F355 Challenger

Puntuación



PSX · PC · N64 · GBC · **DC**

Compañía: AM2
Precio: 8.900 Ptas.
Género: Velocidad **Traducción:** No

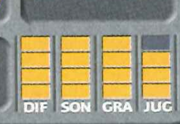
Objetivo: sobrepasar una línea blanca después de haberte mareado dando vueltas.

Modo de juego: conduce un Ferrari, conduce un Ferrari y conduce un...

Nº de jugadores: 1 ó 2
Nº circuitos: 6
Ayudas: Sí
Armas: El paragolpes
Violencia: ¿Cómo?

Compatible con
Visual Memory
Rumble Pack
Racer Controller

La espectacularidad y el gran realismo que tiene.
Que no tenga más coches.



Este caballero tan grandote es un personaje del antiquísimo «Final Fight».

Nuestras luchas nos llevarán a un montón de ciudades de todo el mundo.

Ryu, Ken... dos nombres y un destino: ser los mejores luchadores del mundo. En «Street Fighter III» por fin sabremos cómo acaba la historia... ¿o no?

Los fondos, además de ser preciosos, están animados a la perfección...

Street Fighter III second impact

La vida avanza y todo sigue igual

Han tenido que pasar muchos años para que Capcom se decidiera de una vez por todas a concluir la trilogía más esperada de la historia de los videojuegos.

Y se ha hecho de rogar porque ¡anda que nos han aparecido secuelas, precuelas y postcuelas aderezados de *remixes* 3D!

El espectáculo visual que pondrá delante de nuestras propias *tochas* «Street Fighter III Second Impact» es difícil de describir. Por una parte tenemos una animación fantástica: cada parte de los personajes se mueven de una forma alucinante, sin pensárselo dos veces. Y es que ver a Ryu o a Ken moverse es todo un acontecimiento que nadie –amante de las 2D– debe perderse. ¡Hasta se puede sentir el peso del kimono! Sin embargo, la otra cara del a moneda –y en eso coincidimos muchos aficionados– es que salvo dos o tres personajes nuevos, todos los demás son los más *feos y horteras* que Capcom ha traído al mundo nunca.

Lo normal es que sean carismáticos, guapos y fuertotes ¿no?, pues desgraciadamente esto no es así... Pero evidentemente un *Street Fighter* siempre será un *Street Fighter* y eso se nota desde el primer puñetazo. Los movimientos, *combos* y magias siguen siendo exactas aunque se han incluído nuevos golpes. ¿Entonces qué clase de tercera parte es ésta si todo sigue igual?

Pues Capcom ha argumentado el cambio lavando la cara de los personajes principales e incluyendo otros nuevos que tienen la difícil misión de engancharnos a sus novedosas tortas. Así ya es posible colgar el *letrerito* de tercera parte.

Entonces, si básicamente es lo mismo de siempre pero con mejores gráficos y nuevos personajes... ¿realmente te merece la pena?

A nosotros nos ha encantado porque mantiene el espíritu de la saga *Street Fighter,* aunque creemos que no se pueda anunciar como tercera entrega algo que está más visto que el TBO. 2D sólo para fanáticos.

Nacho

Esta chiquilla africana sólo golpea con sus preciosas piernas... ¡uff!



La bola de fuego de Ryu apareció por primera vez en «Super Street Fighter».



Con esta frase podemos resumir esta pantalla: ¡¡HAAADOOOOOKEEEEEN!!!

El fantástico *Bonus Game* se ha repescado en «Street Fighter IIIb». ¡Cómo nos gusta!



La víctima del golpe es *más feo que alfredo* –gracia de Nacho–. :(

Cronología



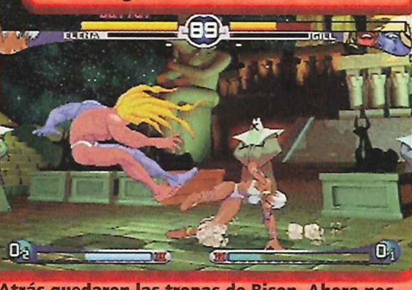
«Street Fighter» apareció en Agosto de 1987: un único personaje seleccionable y conversiones para todo tipo de ordenadores personales y consolas.



El mito y el que más partes ha tenido. Que si *turbo*, que si *champion*, que si *super*... Marzo del 91 fue la fecha en la que Capcom revolucionó el género de los juegos de lucha. Las versiones *Alpha* y *EX* llegaron mucho después.



Las llaves no faltarán en el tercer capítulo de esta saga interminable...



Atrás quedaron las tropas de Bison. Ahora nos toca *batallear* contra un Dios de la lucha: su fuerza se basa en el fuego y el hielo.

2 juegos en 1

Nada más cargar el juego en nuestra Dreamcast, aparece un menú donde podemos elegir la versión de «Street Fighter III» a la que queremos jugar. *Second Impact* se diferencia de *New Generation* en que salió después, incluyendo varios luchadores y nuevos escenarios. Y es que *el New Generation* no colmó las expectativas de nadie.

Puntuación



Street Fighter III — 7.0 Notable

PSX · PC · N64 · GBC · DC

Compañía:	Capcom
Precio:	8.990 ptas.
Género: Lucha	Traducción: No

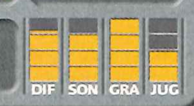
Objetivo: ser el mejor luchador del mundo y vencer a todos tus rivales por K.O. ¡Ah y conocer el final!

Modo de juego: combinaciones de botones y un *pelín* de estrategia.

Nº de jugadores:	1 ó 2
Nº de personajes:	14
Finales distintos:	No
Armas:	Puños y piernas
Violencia:	2D

Compatible con: Visual Memory, Arcade Stick, Vibration Pak

- Poder disfrutar de la tercera parte de un mito.
- Todo sigue igual...



Mucho cuidado al tirarnos de cabeza contra el suelo... ¡Ouch!

Los bárbaros del norte no tienen nada que hacer contra *Bugs el Paladín*...

Patear a los enemigos es una buena opción...

Bugs, el conejo, puede fabricar madrigueras...

Bugs Bunny y Taz unen sus fuerzas en este plataformas donde el ridículo es la tónica general... ¡para partirse!

Bugs Bunny & Taz Time Busters

Rebuznos en el tiempo

La primera sensación que nos hemos llevado al jugar con este «Time Busters» es la de encontrarnos ante un plataformas típico pero con situaciones *de esas* que tronchan a uno de risa. Desde luego que con el par de protagonistas que tenemos delante no es de extrañar: sólo hay que echar un vistazo al apartado visual para saber que no es nada del otro mundo: está ahí y cumple su cometido a la perfección, pero poquito, poquito más.

Aquí vemos a Taz empujando la barquichuela de Caronte.

Aunque si hablamos de una plataforma como PC, Infogrames podría haberse *currado* algo mucho mejor. De todas formas, en cuanto veamos las animaciones de los protagonistas, los *cachondos* enemigos y esas situaciones estúpidas no nos darán ganas de parar de jugar.

En «BugsBunny & Taz Time Busters» nuestro cometido es devolver el orden lógico al tiempo a base de entrar en diferentes épocas que abriremos según vayamos recogiendo monedas y demás objetos.

Como vemos, la dinámica no es *nada del otro mundo*, pero gracias a que es necesario complementar al MÁXIMO a Bugs y a Taz para avanzar, el *enchusque* y dificultad se ve multiplicado por diez.

La prueba del hockey sobre hielo es una de las más divertidas del juego...

Los bichos enjaulados no pararán hasta acabar con nosotros...

La época Azteca no será un camino de rosas: tienen muy mala baba.

Así, por ejemplo, Bugs está diseñado para superar pruebas de habilidad mientras que Taz usa la fuerza bruta. Y así, de esta forma, tendremos que ir combinándolos para abrir nuevas fases y resolver problemas.

Estamos ante un título que es *divertido y punto*. No va a revolucionar el mundo de los videojuegos pero conseguirá hacérnoslo pasar muy bien durante un tiempo más largo del que nadie pudiera creer. Y es que no hay muchos plataformas para PC... y no pasa nada si llega uno como éste.

Nacho

Versiones

PlayStation

En PlayStation la cosa mejora en cuestión de control. Evidentemente disponer de un mando tan bueno como el *Dual Shock* es una gozada. Por lo demás, todo es exacto a la versión PC: largas y divertidas fases, situaciones ridículas y un *plataformeo* básico pero que divierte hasta el último minuto. Los especialistas en el género tendrán un buen reto a la hora de combinar a Bugs y a Taz en esta tronchante aventura destinada a cualquier tipo de público. ¡Hasta para Nacho!

Puntuación

Bugs Bunny & Taz Time Busters — **7.4** Notable

PSX Sistema

Compañía: Infogrames
Precio: 4.990 Ptas.
Género: Plataformas Traducción: Sí

- Las situaciones son muy graciosas.
- Bastante básico en algunas situaciones.

DIF SON GRA JUG

Habilidades

En cualquier momento necesitaremos las habilidades de Bugs Bunny y Taz para avanzar en la aventura. En este apartado os exponemos las principales características de cada uno...



Andar Despacio: imprescindible para pasar desapercibido en ocasiones muy peligrosas.



Escalar: necesario para conseguir monedas e *items* que, saltando, sean imposibles de recoger.



Hacer agujeros: Taz es especialista en este tipo de menester. Muy interesante.



Levantar peso: Taz es el *fuertote* del dúo y levantar cajas le parecerá tarea fácil.



Meterse en los agujeros: Bugs puede introducirse *a lo Metal Gear* en cualquier agujerillo...



Planear: para saltar grandes distancias no hay nada mejor que salvarlas planeando...

Puntuación



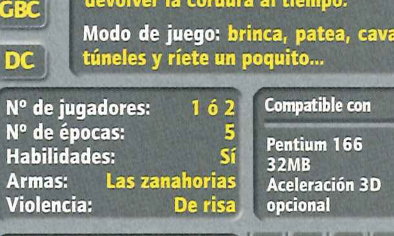
7.0 Notable

PSX / PC / N64 / GBC / DC

Compañía: Infogrames
Precio: 4.990 Ptas
Género: Plataformas Traducción: Sí

Objetivo: aprovechar las habilidades de nuestros protagonistas y devolver la cordura al tiempo.

Modo de juego: brinca, patea, cava túneles y ríete un poquito...



Nº de jugadores:	1 ó 2
Nº de épocas:	5
Habilidades:	Sí
Armas:	Las zanahorias
Violencia:	De risa

Compatible con: Pentium 166, 32MB, Aceleración 3D opcional

- Es muy divertido, largo y cachondo.
- ¿Esto es un juego para PC?

DIF SON GRA JUG



¡Un futuro diferente!

Pod 2

Pod 2 viene a terminar de un plumazo con la horrible sequía que ataca al género de carreras futuristas en Dreamcast. Aunque no se puede catalogar de maravilla, el juego de Ubi Soft se deja querer...

El porqué no hay suficientes títulos de un género tan poco cuidado en Dreamcast como el de las carreras futuristas es una auténtica incógnita. Los *Dreamers* miran con envidia los «Wipeout» de Psygnosis para PSone y PlayStation 2 y no hacen más que suspirar por un juego que les haga sentir la velocidad de un futuro caótico en las mejillas...
Reconocemos nuestra debilidad por la saga de Psygnosis y aún nos cuesta entender cómo nadie se atreve a emularlo de la misma forma en Dreamcast. ¿O es que acaso «Wipeout» no es un clon del legendario «F-Zero» de Super Nintendo?
Ubi Soft se decanta esta vez por coches en vez de por naves, aunque eso no significa que no alcancen velocidades de auténtico vértigo. Estos vehículos son variados y cuentan con un número de polígonos bastante elevado: son hasta bonitos. Por supuesto, cada uno tiene sus propias características que van desde la aceleración hasta al agarre pasando por la resistecia a los golpes.
Lo mejor del apartado visual vendrá son los circuitos: amplios de miras, tienen curvas imposibles, saltos, pendientes, subidas y aportan una impresionante sensación de velocidad...
Para no variar, las armas e *items* que mejoran nuestro coche están presentes en «Pod 2», aunque en muchas ocasiones su uso pasará prácticamente desapercibido.
El objetivo final, como no podía ser de otro modo, tiene que ver con eso de ganar las carreras gracias a nuestra habilidad y precisión para abrir nuevos circuitos y conseguir nuevos coches... pero aquí no se acaba la historia.
«Pod 2» tiene en su haber una bonita conexión a internet para competir de forma *on-line* y esto, queridos amigos, nos hace muy felices.
Ha pasado un año desde que se empezaron a hablar de las posibilidades de conexión a internet de Dreamcast y ya era hora de que diesen sus frutos... ¿no? Pues eso, que por fin podremos decirle *cuatro palabritas* directamente a nuestro vecino y demostrarle que somos el *más campeón* del barrio. «Pod 2» no podrá competir contra «Metropolis Street Racer» o «Ferrari 355» como juego de coches, pero en el apartado de *mutaciones futurescas* con velocidades de vértigo sí.

Nacho

En las repeticiones podremos ver imágenes tan bonitas como ésta...

Derrapar se convierte en algunas ocasiones en una tabla de salvación...

Debemos usar el turbo en las rectas... no vaya a ser que venga una curva y destrocemos los embellecedores.

Los accidentes suelen ser normales cuando vamos a más de 230 km/h.

El problema de los desniveles consiste en que podemos caer al vacío y perder posiciones.

Algunos coches están horriblemente diseñados...

Las indicaciones son muy útiles.

Conectarse a la red

No hace falta que digamos lo interesante que es jugar por internet, pero sí debemos reconocer que Ubi Soft ha tenido un gran acierto al aprovechar al máximo el módem de Dreamcast. Para no liarnos aquí ponemos los pasos a seguir.

1– Seleccionamos *Network* en el menú principal y aceptamos con el botón A.

2– Si es la primera vez que jugamos, seleccionamos *New User* y presionamos A.

3– Ahora toca registrar nuestros datos: nombre, contraseña, país, etc.

4– Seguidamente nos conectamos al servidor para actualizar los datos.

5– ¡A jugaaaaaaaar! ¡Qué divertido es pegarse por internet! ¿qué no?

Puntuación

POD 2 — **7.9** Notable

PSX · PC · N64 · GBC · DC

Compañía:	Ubi Soft
Precio:	8.990 Ptas.
Género: Carreras	Traducción: No

Objetivo: ganar todas las carreras usando nuestros súper deportivos futuristas descapotables...

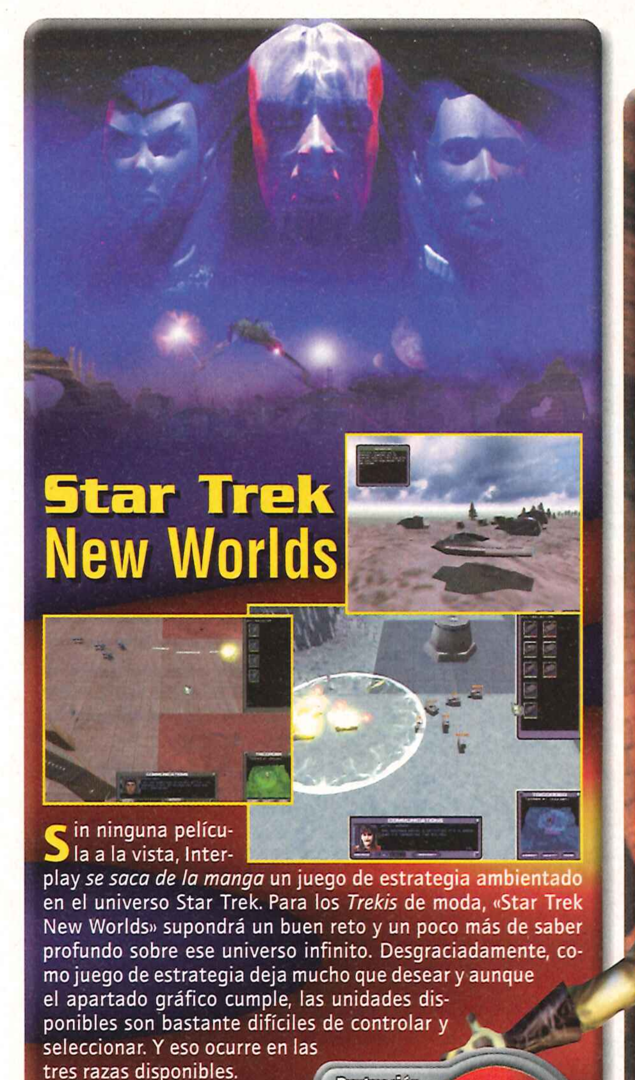
Modo de juego: acelera, frena, dispara y esquiva el pilar de hormigón.

Nº de jugadores:	1
Nº de coches:	10
Conexión a Internet:	Sí
Armas:	Sí
Violencia:	Ridícula

Compatible con: Visual Memory, Race Controller

La posibilidad de jugar por internet.
Puede llegar a aburrir...

DIF · SON · GRA · JUG



Star Trek New Worlds

Sin ninguna película a la vista, Interplay *se saca de la manga* un juego de estrategia ambientado en el universo Star Trek. Para los *Trekis* de moda, «Star Trek New Worlds» supondrá un buen reto y un poco más de saber profundo sobre ese universo infinito. Desgraciadamente, como juego de estrategia deja mucho que desear y aunque el apartado gráfico cumple, las unidades disponibles son bastante difíciles de controlar y seleccionar. Y eso ocurre en las tres razas disponibles. Si además le unimos la imposibilidad de cambiar el nivel de dificultad debido a que éste depende según la raza que elijamos pues queda que «Star Trek New Worlds» no es una buena elección si tenemos «Ground Control» o «Dark Reign 2» más a mano...

Nacho



Puntuación — Star Trek New Worlds — **5.4** Suficiente

Sistema: PC	
Compañía:	Interplay
Precio:	5.995 Ptas.
Género: Estrategia	Traducción: No

- El infinito universo Star Trek.
- Es un juego de estrategia pobre.

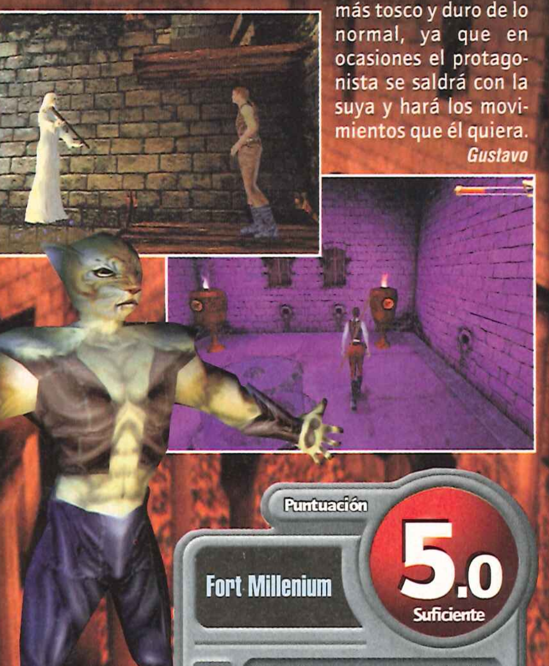
DIF SON GRA JUG

Fort Millennium



La trama es muy sencilla: unos seres mitad humanos, mitad animales se han hecho con el control del gran navío de piedra, y una noche cuando dos enamorados disfrutaban de la playa, estos seres se llevan a uno de los dos. Así comienza la historia y es a partir de aquí cuando tendremos que elegir entre manejar al valiente Guilliam o a la bella Anna en una aventura que, indudablemente, parece inspirada en las peripecias de Larita Croft. Y es que tanto los movimientos como los escenarios y *puzzles* parecen copiados de «Tomb Raider». Eso sí, el control es algo más tosco y duro de lo normal, ya que en ocasiones el protagonista se saldrá con la suya y hará los movimientos que él quiera.

Gustavo



Puntuación — Fort Millenium — **5.0** Suficiente

Sistema: PC	
Compañía:	Microïds
Precio:	6.995 Ptas.
Género: Aventura 3D	Traducción: Sí

- Es bonito... a veces.
- El control es demasiado duro.

DIF SON GRA JUG



Star Trek Invasión



Los *Trekis* están de enhorabuena, pues el aluvión de juegos que se les avecina es exageradooorrr. En este título tendremos que manejar una de las naves por el espacio llevando a cabo todo tipo de misiones. Para ello, Activision ha creado todo un universo 3D en el que nos moveremos con total libertad. Gráficamente es un título muy detallado que nos alegrará la vista con sus naves, meteoritos, láser y explosiones.
El problema llega cuando nos damos cuenta de que pasar de fase se convierte en una terea dificultosa que nos costará más de 20 partidas. Por lo demás un juego muy bueno.

Nacho



Puntuación — Star Trek Invasion — **7.6** Notable

Sistema: PSX	
Compañía:	Activision
Precio:	2.995 Ptas.
Género: Arcade	Traducción: No

- Es divertido dinámico y bonito.
- La dificultad es extrema.

DIF SON GRA JUG

Asterix La batalla de las Galias

Las Galias han sido conquistadas por los romanos, pero no toda, un pueblecito pesquero resiste a los continuos ataques de los soldados del César gracias a la poción de su Druida, Panoramix, que les da la fuerza suficiente para terminar con sus enemigos. El problema llega cuando el Druida se queda sin algunos de los ingredientes y manda a Asterix y Obelix a buscarlos por toda la Galia. Nuestro trabajo consistirá en conquistar mediante un juego de estrategia las zonas ocupadas por los romanos para llegar a las ciudades de las que tenemos que recoger los ingredientes. Por eso debemos mover sabiamente nuestras tropas por toda la Galia para evitar que el César nos aniquile.
Al llegar a alguna de las ciudades donde se encuentran los ingredientes, tendremos que manejar a Asterix u Obelix hasta encontralo, en unos escenarios 3D poco retocados con respecto a la versión PSX. *¡Zon igualicos!*
Es divertio y entretenido, pero pensamos que tan célebres personajes se merecen mucho más.

Nacho



Puntuación — Asterix La batalla de las Galias — **7.4** Notable

Sistema: PC	
Compañía:	Infogrames
Precio:	3.990 Ptas.
Género: Varios	Traducción: Sí

- La relación calidad precio. Divertido.
- Se merecían algo mejor.

DIF SON GRA JUG



Este vez es el Pato Lucas el que debe salvar a la galaxia de los oscuros planes de Marvin... un marciano canijo que está dispuesto a destruirlo todo.

DAFFY DUCK

PROTAGONISTA DE DUCK DODGERS

PATOSO DE NACIMIENTO

La cosa esta que arde: Marvin, el marciano, ha construido una máquina infernal con la que puede destruir cualquier planeta de la galaxia de un solo disparo y sin el más mínimo esfuerzo.

Pero el problema llega cuando se dispone a probarla y se da cuenta de que no tiene suficiente energía para lanzar un ataque. Por esa razón, envía a todos sus secuaces en busca de átomos de energía para dar potencia a su maligno ingenio.

Pero el servicio de *inteligencia* de la Tierra ha enviado a uno de sus agentes a desmantelar la banda de Marvin y recoger, de paso, todos los átomos de energía que encuentre por el camino. Y quien mejor para afrontar esta misión que la más famosa ave palmípeda de la televisión: el Pato Lucas.

Nuestro héroe se moverá por escenarios totalmente tridimensionales y coloristas que nos introducen en el juego de tal forma que llega darnos la sensación de que estamos viendo un capítulo de la serie televisiva de la Warner. Y es que el gran trabajo realizado por Infogrames con las animaciones –no sólo de nuestro personaje si no de todos los que aparecen– nos van a transportar hasta aquellos inocentes años de nuestra infancia.

Estamos ante un plataformas que no aporta nada nuevo pero que cumple con creces con su cometido, que no es otro que el de divertir a todo el que se atreva a enfrentarse a Marvin. Para ponernos las *cosas algo más chungas*, aparecen a lo largo de la aventura unos *puzzles* que, al mismo tiempo que divierten, no provocarán efectos secundarios con forma de dolor de coco.

También tendremos que enfrentarnos, como manda la *profesión del plataformero*, con los jefes finales de turno que esta vez serán los secuaces de Marvin.

No podemos decir que este cartucho sea una maravilla, pero visto lo que hay para Nintendo 64 más nos vale ser *fans* de este aprendiz de Pato. Molongo, molongo...

Gustavo

Sólo con mirar al Pato a la cara ya nos estamos riendo...

Las cámaras son uno de los *puntos fuertes* de este juego.

Con el cohete marca *Acme* es posible volar de un precipicio a otro.

Un cerdito *Porky* espacial nos guía a través de la aventura.

RECOGE ÁTOMOS DE ENERGÍA PARA ENTRAR EN ÁREAS CERRADAS.

¡Cuidadín! como nos desviemos unos cuantos centímetros nos vamos a matar.

Los jefes finales no nos resultarán muy complicados de eliminar.

En esta misión tendremos que ir de puntillas para no despertar a los guardias.

Visitaremos una ciudad controlada por un *gangster*... con la ambientación de la época.

Cada vez que nos hagamos con un átomo, veremos cómo Lucas se lo guarda en la barriga.

El nivel gráfico de este cartucho no tiene nada que envidiar a... ¿a quién?

Como *pato en el agua*. Así se encuentra Lucas en este momento.

Mini-games

Además de estos dos que os ofrecemos, el cartucho cuenta con otros muchos: un arcade tipo *Quake*, una especie de *Pong*... que nos sacarán de la rutina de saltar y buscar objetos sin parar por todo el escenario. No está mal, ¿verdad?

Esta vez el reto consiste en recoger todas las estrellas sin que el enemigo detecte nuestra presencia. Tendremos que andar siempre de puntillas...

En las cloacas debemos *salir por patas* saltando y esquivando las trampas que allí se encuentran. Obviamente, no podemos dejar que la rata nos toque.

Duck Dodgers

Puntuación: **8.4** Notable alto

PSX · PC · N64 · GBC · DC

Compañía:	Infogrames
Precio:	9.990 Ptas.
Género: Plataformas	Traducción: Sí

Objetivo: evitar que Marvin consiga átomos de energía que le den la potencia necesaria para disparar su arma.

Modo de juego: salta, recoge objetos pero, sobre todo,... ¡sonríe!

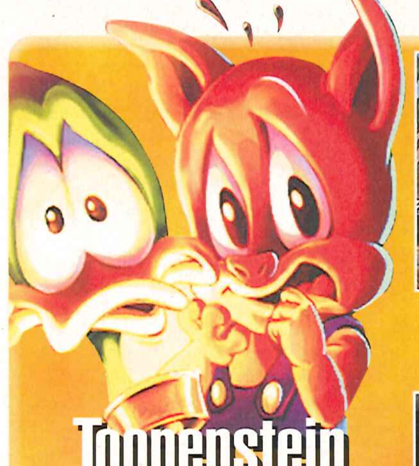
Nº de jugadores:	1
Nº de Mundos:	5
Mini-juegos:	Sí
Armas:	Las que recojas
Violencia:	Patuna

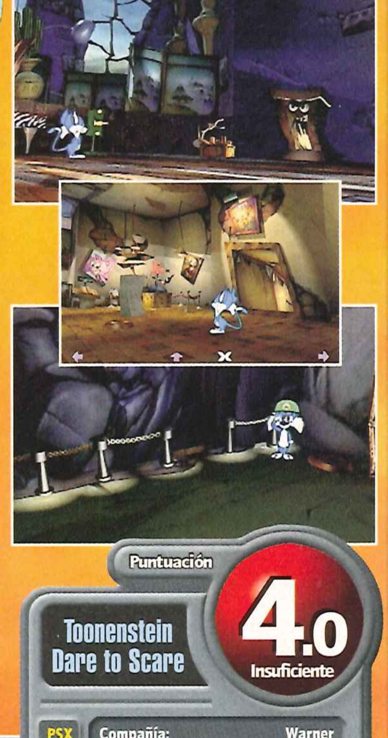
Compatible con: Expansion Pack, Rumble Pack

El humor con el que tendremos que afrontar los retos.

Que no te gusten los personajes de la Warner Bros.

DIF · SON · GRA · JUG





Toonenstein Dare to Scare

Decepción completa es la que nos hemos llevado al ver aparecer ante nuestras retinas esta *aventura interactiva*... Por que realmente eso es lo que es «Toonenstein Dare to Scare»: un título donde nuestra única misión consiste en asistir a diferentes animaciones FMV y pulsar los botones de dirección para resolver el misterio de la mansión encantada... ¡qué miedo! Aunque este sistema de juego ha dado grandes títulos. De todos modos, lo que no se *pué* permitir es que yendo a los más *peques* de la casa se encuentre en inglés... ¡En fin!



Nacho



Puntuación

Toonenstein Dare to Scare — **4.0** Insuficiente

Sistema: PSX	
Compañía:	Warner
Precio:	Sin confirmar
Género: Aventura	Traducción: NO

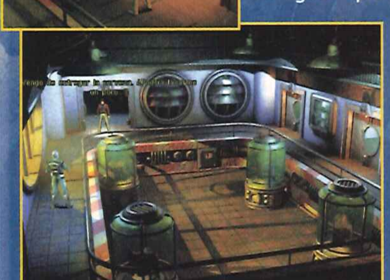
- Es bonito visualmente.
- Tarde y en inglés... ¡vaya toalla!

DIF SON GRA JUG

A sangre fría



Completamente idéntica a la versión de PSX. Así podríamos definir este título donde lo único que aporta nuevo son gráficos mejorados –ya que el PC supuestamente cuenta con más potencia no es de extrañar–. Por lo demás, sigue siendo un juego típico de todos aquellos que tengan los nervios de acero: su extremada dificultad y su incontrolable manejo lo convierten en un acto de fe para personas muy pacientes. Volveremos a ver cómo nuestro protagonista se ve envuelto una y otra vez en las mismas situaciones, ya que terminar con un simple guardia se convierte en una misión imposible que tendremos que solventar una y otra vez hasta superarla. Al igual que en PSX, es un proyecto al que se le podía haber sacado mucho más jugo, pues tanto la historia como los gráficos son muy buenos. una penita...





Gustavo

Puntuación

A Sangre Fría — **6.0** Bien

Sistema: PC	
Compañía:	Sony
Precio:	Por confirmar
Género: Aventura	Traducción: Sí

- Los gráficos y la traducción.
- Es incontrolable y dificilísimo.

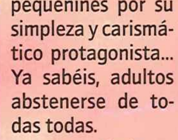
DIF SON GRA JUG

Winnie Pooh

El oso más comilón de la historia llega a Game Boy Color en un cartucho repleto de graciosos minijuegos. Todos ellos son muy simples y no haremos otra cosa más que tirar dados y tratar de vencer a nuestros amigos para conseguir miel y cartas que abrirán nuevas fases. El problemilla que hemos encontrado es que son demasiado similares, además de hacerse bastante pesados con el tema de esperar el turno para tirar el dado. Creemos que este «Winnie Pooh Aventuras en el Bosque de los 100 Acres» –¡vaya nombre!– está muy enfocado para los más pequeñines por su simpleza y carismático protagonista... Ya sabéis, adultos abstenerse de todas todas.

Nacho







Puntuación

Winnie Pooh — **5.9** Suficiente

Sistema: GBC	
Compañía:	Disney Interactive
Precio:	5.995 Ptas.
Género: Aventura	Traducción: Sí

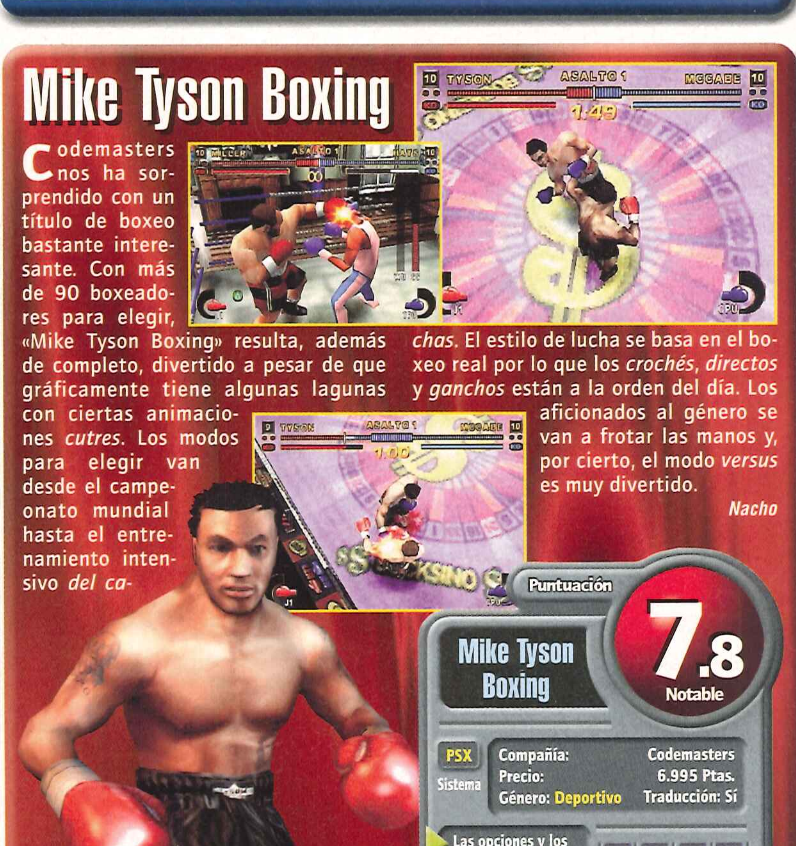
- El personaje.
- Son demasiado parecidos los minijuegos.

DIF SON GRA JUG

Mike Tyson Boxing

Codemasters nos ha sorprendido con un título de boxeo bastante interesante. Con más de 90 boxeadores para elegir, «Mike Tyson Boxing» resulta, además de completo, divertido a pesar de que gráficamente tiene algunas lagunas con ciertas animaciones *cutres*. Los modos para elegir van desde el campeonato mundial hasta el entrenamiento intensivo *del cachas*. El estilo de lucha se basa en el boxeo real por lo que los *crochés*, *directos* y *ganchos* están a la orden del día. Los aficionados al género se van a frotar las manos y, por cierto, el modo *versus* es muy divertido.

Nacho



Puntuación

Mike Tyson Boxing — **7.8** Notable

Sistema: PSX	
Compañía:	Codemasters
Precio:	6.995 Ptas.
Género: Deportivo	Traducción: Sí

- Las opciones y los gráficos.
- Es complicado llegar a ser el número uno.

DIF SON GRA JUG



SPIDERMAN
La ventosa humana

Carga tu muñequera de telarañas por que con este programa vas a necesitar todo un arsenal de ese viscoso líquido.

Los esbirros de los malosos, como siempre, serán unos *paquetes* con armas.

Los escenarios exteriores son realmente increíbles... ¡Ah! y la libertad de movimientos es total.

Podemos trepar por cualquier superficie sin ningún problema.

Con la inminente noticia del comienzo del rodaje de la película, Neversoft se ha lanzado a programar una aventura protagonizada por el *trepamuros* más famoso de todos los tiempos. Y es que si algún superhéroe es conocido mundialmente ése es, sin duda, *Spidermann* el hombre araña... o ventosa –ya que es capaz de pegarse a cualquier cosa–.

En el pasado ya se crearon juegos que incluían en su portada al famoso *lanzarredes*, pero ninguno se ha acercado tanto como Neversoft a la realidad –del cómic, claro–, plasmando todo lo que Spiderman es capaz de hacer sin convertirlo en ridículo o falso. Así, Peter Parker será capaz –cuando se ponga el disfraz de lagarterana– de trepar por los rascacielos, colgarse de las paredes, lanzar telarañas, desplazarse de un lado a otro *pringando* a toda la ciudad, golpear contundentemente a sus adversarios o ser tan ágil y rápido como el viento...

Para ejecutar todos estos movimientos, Neversoft ha programado unos *majetes* escenarios 3D en los que recorreremos variados parajes de Nueva York: rascacielos, hoteles, estaciones de metro... El desarrollo es muy sencillo: nos asignan una misión que debemos cumplir –me suena– y que en la mayoría de ocasiones tendrá que ver con rescatar rehenes o eliminar al *súpervillano* de turno.

En el apartado de agradecimientos, debemos hacer referencia al tutorial que han puesto los programadores para que nos familiaricemos convenientemente con los movimientos de *Spiderman*. No es que sean imposibles –casi–, pero vamos a necesitar de un entrenamiento para no estampanarnos contra el primer edificio que nos crucemos.

Pero lo mejor, sin duda, es la posibilidad de emular al superhéroe del que todos hemos visto un cómic alguna vez... y es que colgarse del techo y ver cómo los enemigos no son capaces de detectarnos da un placer inmenso. Aunque tres minutos después nos eliminen y tengamos que volver a empezar.

Por todo lo expuesto anteriormente es posible llegar a la conclusión de que «Spiderman» puede calar hondo en el corazoncito de todos nosotros. Y no porque tenga a tan insigne protagonista a los mandos, sino porque el videojuego se deja jugar fácilmente, es divertido y tiene ese *intríngulis* mínimo que necesitamos para quedar atrapados en sus redes –nunca mejor dicho–. Eso sí, tal vez el único *pero* que podemos reprocharle a este «Spiderman» es que si nos lo tomamos muy en serio podemos terminarlo en pocas horas... ¡vamos, que se hace demasiado corto!, ya que los retos no nos causarán el más mínimo problema y la cantidad no es precisamente muy elevada. ¡Vaya, vaya!

Gustavo

Encontraremos viejos personajes de los cómic... como la Gata.

Escorpio es uno de los jefes finales a los que nos tenemos que enfrentar.

El techo se vuelve transparente para que podamos ver sin problemas...

Darse un garbeo por la ciudad es toda una gozada... ¡pero cuidado con la gravedad!

Termina con los malos

RHINO
Nos enfrentamos a este animal en una central eléctrica. Sólo tenemos que ponernos entre él y alguna de las cargas eléctricas para que las cabecée y se deje el peluquín...

SCORPIO:
Sólo hay que lanzarle bolas de telaraña y no podrá ni tocarnos el traje. Un poco torpe el chaval.

VENOM
La cosa se complica ya que tenemos que andar atentos y descubrir por dónde va a salir. ¡Esconde la lengua!

Versiones

Game Boy Color

Esta versión, evidentemente, pooc tiene nada que ver con la de Playstation. Aquí, el reto consiste en avanzar por la pantalla hasta llegar al final para terminar la fase. Cosa que no nos resultará demasiado difícil ya que cuando nos encontremos en un lugar elevado solo tenemos que saltar y lanzar nuestra telaraña repetidas veces para terminar rápidamente la fase. A pesar de este *pequeño* fallo, el cartucho es muy divertido y entretenido... tal vez porque se limita a poner enemigos y plataformas a partes iguales que nos hacen la vida un poco más compleja. Divertido.

Puntuación — Spiderman: 7.2 Notable

GBC (Sistema)

Compañía:	Activision
Precio:	5.990 Ptas.
Género: Plataformas	Traducción: No

Emular a Spiderman en el autobús.
¡Es capaz de agarrarse a la nada!

DIF · SON · GRA · JUG

Puntuación — Spiderman: 8.6 Notable alto

PSX · PC · N64 · GBC · DC

Compañía:	Neversoft
Precio:	7.990 Ptas.
Género: Acción	Traducción: No

Objetivo: afrontar las misiones que nos encomienden rescatando a la gente y terminando con los malos.

Modo de juego: lanza telarañas a diestro y siniestro desde el techo.

Nº de jugadores:	1
Nº de fases:	16
Jefes finales:	Sí
Armas:	Viscosas
Violencia:	Arácnida

Compatible con: Dual Shock, Memory Card

La sencillez con la que han plasmado uno de los mejores cómic.
Es demasiado corto.

DIF · SON · GRA · JUG


La física de los vehículos es muy real...


La sensación de velocidad es tremenda en este juego.


El circuito de Mónaco es el más difícil de todos: peligro, peligro...


La vista interior de la cabina es la más real de todas.


Los vehículos están copiados hasta la última pegatina...

FORMULA ONE 2000

¡Que alguien salga a empujar!

Cada año son más los juegos que llegan con la fórmula uno llamando a nuestras puertas... esta vez Psygnosis nos trae uno que se queda corto.

Sony nos deleita con un juego de fórmula uno que no cumple las expectativas creadas.

Y es que a pesar de contar con todas las licencias posibles, las escuderías de verdad, unos detallados vehículos que emulan a la perfección los bólidos de este circo ambulante y los nombres reales de los 22 pilotos, la sensación que destilan las curvas, frenadas y acelerones no son las mismas que deben sufrir en sus carnes Pedro de la Rosa y Marc Gené: el control es totalmente imposible e irreal.

Cuando nos acercamos a una curva e intentamos frenar antes de tomarla sin correr el riesgo de salirnos ocurre que, si dejamos pulsado el botón más tiempo del debido, las ruedas traseras se bloquearán, lo que dificulta enormemente apurar la curva.

Además, si nos pasamos más de un centímetro en la frenada y se nos acaba la recta, al virar en la curva con las ruedas bloqueadas nuestro vehículo no responderá a nuestras sacudidas de volante e, irremediablemente, nos empotraremos contra la protección de turno. ¿Qué guay, no?

Lo que mejor ha sabido plasmar Psygnosis ha sido la increíble sensación de velocidad que tiene el juego, ya que nada más ponerse el semáforo en verde y según pisamos el pedal de aceleración, nos daremos cuenta de que nuestro vehículo se desplaza a una velocidad mucho mayor que la del *Papamóvil*.

El programa está totalmente traducido al castellano, también está doblado pero... la verdad es que el doblaje deja bastante que desear. Frases como "se ha chocado con la caja de cambios del rival" cuando toquemos a otro vehículo en cualquier sitio o "acabó en el campo" al salirnos unos centímetros de la pista, son comúnes durante el desarrollo del evento.

En definitiva, este «Formula Uno 2000» nos ha defraudado bastante pues no es divertido y reduce bastante el nivel de esta legendaria saga de Playstation. Suponemos que la próxima entrega será en PS2.

Gustavo


¿Cómo? pero qué #&%$ hace ese turismo en medio del carril de aceleración de los boxes.

Los comentarios parece que han sido escritos por algún residente en el psiquiátrico de Villaariba.

Preguntas

CARGANDO — PUNTUACIÓN 300
Pregunta 78
En 1999 Marc Gené puntuó para Minardi por vez primera en cuatro años, ¿en qué circuito?
Sao Paulo — Magny-Cours
Nürburgring — Silverstone

Antes de comenzar la carrera nos formularán una pregunta que tendremos que contestar –en un tiempo limitado– pulsando uno de los botones Cuadrado, Círculo, Triángulo o X. No recibiremos ningún premio si acertamos, pero es una buena forma de que los pesados tiempos de carga se hagan más amenos –¡por fin alguien piensa!– y, de paso, aprendemos un poco más sobre la fórmula 1.

Banderita tu eres...



Al igual que ocurre en los campeonatos reales, los jueces sacarán las banderitas correspondientes para indicarnos qué debemos hacer en caso de alguna incidencia sobre la pista. Hay banderas de color amarillo –nos indica que se ha producido un accidente–, negro –para descalificarnos–, rojo –significa que la carrera se ha suspendido momentáneamente–, y verde –la utilizan para reanudar la carrera–. Pero lo que más nos gusta ver ondear es la de cuadros... que indica que hemos ganado.

Bonita perspectiva del alerón trasero...


Como siempre, existen un montón de vistas a nuestra disposición.

Penalizaciones



Si se nos ocurre saltarnos una *chicane t'o recto* aparece en pantalla una señal que nos indica que...

... hemos sido descubiertos (1). Además esto nos puede llevar a la penalización de varios segundos.



Puntuación

Formula Uno 2000 — **6.4** Bien

PSX · PC · N64 · GBC · DC

Compañía:	Psygnosis
Precio:	7.990 Ptas.
Rénero: Velocidad	Traducción: Sí

Objetivo: ¿no era llegar el último en todas las carreras con el coche hecho un higo?

Modo de juego: cálzate adecuadamente para dejarte la suela..

Nº de jugadores:	1 ó 2
Nº de pilotos:	22
Escuderías reales:	Sí
Armas:	El morro
Violencia:	Derrapante

Compatible con
Dual Shock
Memory Card

La sensación de velocidad que viviremos en cada vuelta.
No está a la altura de la saga.

DIF SON GRA JUG



Los ataques de Phoenix son muy contundentes...

Activision ha plasmado a la perfección el universo de los X-Men...

X-Men Mutant Academy

Si no aprendes la lección te corto en pedazos

Con la excusa de la película, Activision lanza un juego para PlayStation en el que los X-Men nos enseñan a luchar con sus poderes mutantes...

Aunque pueda parecer lo contrario, «X-Men Mutant Academy» lleva bastante tiempo en desarrollo por lo que eso de licencia pelicular igual a *truñojuego* no es válida...

Con esa frase podemos entender que este título es bastante malo, pero eso exactamente no es así.

Es bonito gráficamente, tiene muchos personajes de X-Men y encima es divertido... para un ratillo y poco más.

Eso sí, el apartado visual es sorprendente. Los personajes son bien grandotes y dan el pego a la perfección. La animación y espectacularidad en todos los golpes está bien plasmada, además de poder ver todos sus poderes cada dos por tres. Las luchas son rápidas y se desarrollan en escenarios poligonales en los que sólo nos podremos mover de izquierda a derecha. ¡Vamos! que no tiene movimientos 3D... lo que a estas alturas nos parece un poco desfasado.

Y es que desgraciadamente «X-Men Mutant Academy» es un título de lucha muy básico. Se ha basado claramente en «Street Fighter» para proponer unas batallas en las que utilizaremos seis botones que se reparten en tres puños y tres patadas... ¿a alguien le suena esto?

Evidentemente no puede competir contra clásicos como «Tekken 3» pero a todos los *X-Meníacos* les entusiasmará la idea de luchar con sus héroes del cómic americano ya que tiene suficientes modos de combate y se pueden conseguir combinaciones muy guapas. Sobre todo con un súper ataque que su forma de ejecutar resulta de lo más original y espectacular... aunque eso es lo único. Aprovechando el tirón de la película, «X-Men Mutant Academy» incluye un modo llamado cerebro que según vayamos acabándonos nos deleitará con escenas del film y otras lindezas como fotos y dibujos, por lo que el *pique* para los fanáticos de X-Men será impresionante.

Finalmente, no recomendamos X-Men a los apasionados que busquen una jugabilidad tipo «Dead or Alive 2» porque no la van a encontrar. ¿Los amantes de «Street Fighter»? Y es que para jugar a más de lo mismo es mejor comprarse el «Street Fighter III» que acaba de salir. Por supuesto, los fanáticos de X-Men tienen en *la academia mutante* algo divertido.

Nacho

Las llaves son muy espectaculares y sencillas.

Lobezno es uno de los personajes más salvajes del juego...

Los fondos recrean a la perfección el mundo X-Men.

Todos los personajes se manejan de la misma forma.

Tormenta tiene mucho, mucho peligro...



Esta patada voladora no os suena de algo?

Modo Cerebro

En exclusiva para Juegos & Cía. presentamos el *Modo Cerebro*. Una opción que nos permitirá conseguir jugosos regalos visuales.



Para ello debemos seleccionar en el menú principal *Cerebro Mode* y pulsar X o Start para aceptar.



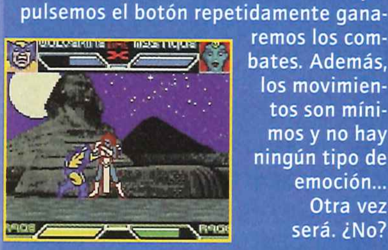
Así entraremos en esta pantallita que nos informa de los requisitos necesarios para conseguir las imágenes.

Versiones

Game Boy Color



Aunque es impresionante en su apartado técnico, «X-Men Mutant Academy» para Game Boy Color deja mucho que desear como juego de lucha. Es fácil realizar rutinas: con que pulsemos el botón repetidamente ganaremos los combates. Además, los movimientos son mínimos y no hay ningún tipo de emoción... Otra vez será. ¿No?





Puntuación

X-Men Mutant Academy — **3.4** Insuficiente

Sistema: GBC

Compañía:	Activision
Precio:	5.990 Ptas.
Género: Lucha	Traducción: No

- Los gráficos....
- Tiene la misma emoción que comer pipas.

DIF SON GRA JUG



Puntuación

X-Men Mutant Academy — **6.5** Bien

PSX PC N64 GBC DC

Compañía:	Activision
Precio:	6.990 Ptas.
Género: Velocidad	Traducción: No

Objetivo: pasarte todo el juego a base de poderes mutantes y casi paranormales...

Modo de juego: combina los botones para lanzar ataques.

Nº de jugadores:	1 ó 2
Nº de personajes:	10
Nº de modos:	5
Armas:	Mágicas
Violencia:	Alta

Compatible con: Dual Shock, Memory Card

- Que salen los X-Men y algunos ataques.
- Es DEMASIADO básico.

DIF SON GRA JUG

GUÍA MICROMANÍA Nº1. 695Ptas.



GUÍA MICROMANÍA Nº2. 695Ptas.



GUÍA MICROMANÍA Nº3. 695Ptas.



GUÍA NINTENDO Nº1. 795Ptas.

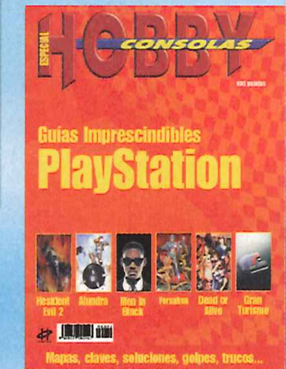
SOLUCIONES Y TRUCOS PARA N64

- Turok: Dinosaur Hunter
- Killer Instinct Gold
- Shadows of The Empire
- Pilotwings 64
- Mortal Kombat Trilogy
- Mario Kart 64
- Blast Corps
- Lylat Wars
- GoldenEye
- Extreme G
- Diddy Kong Racing

...y guía de 36 páginas de Super Mario 64

Mapas, ayudas y claves para los mejores juegos de N64

GUÍA PSX Nº2. 695Ptas.



TODAS TUS GUÍAS PARA TODOS TUS JUEGOS

GUÍA NINTENDO Nº2. 795Ptas.



GUÍA PSX Nº3. 695Ptas.

Especial Hobby Consolas

Guías Imprescindibles PlayStation

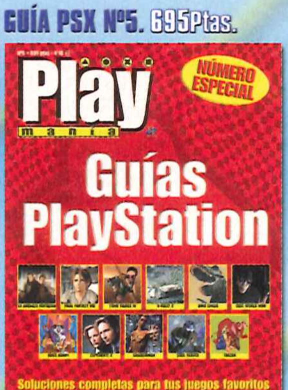
GUÍA NINTENDO Nº4. 795Ptas.



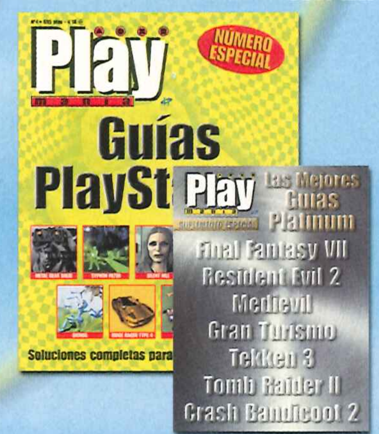
GUÍA PSX Nº6. 695Ptas.



GUÍA PSX Nº5. 695Ptas.



GUÍA PSX Nº4 + PLATINUM. 695Ptas.



Si no encuentras la guía que te interesa en el quiosco, puedes hacer tu pedido por correo enviándonos el cupón de abajo, o llámarnos de 9h. a 14,30h. o de 16h. a 18,30h. a los teléfonos 902 12 03 41 ó 902 12 03 42. También puedes enviar tu cupón de pedido por fax al número 902 12 04 47.

☐ Sí, deseo recibir la Guía Micromanía (Vol. 1), por 695 Ptas*
☐ Sí, deseo recibir la Guía Micromanía (Vol. 2), por 695 Ptas*
☐ Sí, deseo recibir la Guía Micromanía (Vol. 3), por 695 Ptas*
☐ Sí, deseo recibir la Guía Imprescindible PlayStation (Vol. 2), por 695 Ptas*
☐ Sí, deseo recibir la Guía Imprescindible PlayStation (Vol. 3), por 695 Ptas*
☐ Sí, deseo recibir la Guía PlayStation (Vol. 4) + Guías Platinum, por 695 Ptas*
☐ Sí, deseo recibir la Guía Imprescindible PlayStation (Vol. 5), por 695 Ptas*
☐ Sí, deseo recibir la Guía Imprescindible PlayStation (Vol. 6), por 695 Ptas*
☐ Sí, deseo recibir el libro «Soluciones y Trucos para Nintendo 64» (Número 1), por 795 Ptas*
☐ Sí, deseo recibir el libro «Guías Completas para Nintendo 64» (Número 2), por 795 Ptas*
☐ Sí, deseo recibir el libro «Guías Completas para Nintendo 64» (Número 4), por 795 Ptas*
(*) Gastos de envío incluidos.

Nombre .... Apellidos ....

Calle ....

Localidad .... Provincia ....

FORMAS DE PAGO

☐ Giro Postal a nombre de Hobby Press, S. A. nº ....
Apdo. Correos 226. 28100 Alcobendas. Madrid.
☐ Contra Reembolso (sólo para España)
☐ Tarjeta de crédito: ☐ VISA ☐ Master Card ☐ American Express
Núm. ____ ____ ____ ____ Caduca __ /__

Fecha y Firma

HOBBY PRESS



Las barras grises que aparecen en la *chepa* de los jugadores muestran la fuerza que tienen.

Lo mejor al sacar es patear la bola a una banda y, a continuación, realizar una dura presión.

En los saques de banda puede pasar de todo. Estate bien atento y te harás con la posesión.

Primero fue *Fifa*, después *NBA*, más tarde *Need for Speed* y ahora EA nos regala una de Rugby: es el nacimiento de una nueva saga.

EA SPORTS RUGBY 2001

Pégate contra un muro

Afrontar un reto tan complejo como programar un juego de rubgy que pueda reflejar toda la esencia de este noble deporte es, además de divertido y entretenido, una meta que EA Sports se había propuesto. Y la verdad es que, visto lo visto, lo ha conseguido. Para empezar a enumerar las virtudes de este gran programa podemos decir que consta de 20 equipos reales con más de 600 jugadores, siete apasionantes modos de juego que nos harán vibrar en las competiciones más famosas, además de la darnos la oportunidad de actuar en 25 estadios reales de todo el mundo. El nivel gráfico nos demuestra que es posible mover más de 25 jugadores –bien detallados– a la vez sin que nuestro PC comience a echar humo por los costados. Además, disfrutaremos de unas excelentes animaciones que nos harán creer que estamos realmente formando parte de la selección Española de Rugby.

Pero donde realmente este juego da la campanada es en su sencillo manejo, ya que con cuatro botones/teclas realizaremos todo tipo de jugadas, ya sean defensivas u ofensivas. Lo que sí os podemos jurar ante la Virgen del Armario Empotrado es que no es complicado hacer que nuestros jugadores peleen por la posesión en una *melé* o que consigan *reciclar* el balón en un *ruk*. Pero lo más sorprendente de todo es la posibilidad de contemplar cómo una legión de *brutos con pantalón corto* nos obedecen a la mínima que apretamos un botón. Con todos ellos a la vez podemos realizar ensayos, conversiones, penalizaciones, pases... y todo lo que se nos ocurra si tenemos la más mínima idea de las reglas que rigen este deporte. EA Sports ha demostrado con «Rugby 2001» un sentido común enorme, elevando a categoría de saga exitosa lo que hasta el momento era un deporte minoritario que, a pesar de contar con juegos interesantes, no trascendían más allá de los círculos especializados.

Por cosas como este «Rugby 2001» merece la pena aprender a jugar a una disciplina deportiva que presume de ser más noble que el fútbol a pesar de estar protagonizada por *mulas de tomo y lomo con cuellos como zambombas*.

"Aquí huele a saga", que diría la película de Martes y 13...

Gustavo

Los nombres de los jugadores que aparecen, son los reales.

Las *ruck* al lado de la línea de ensayo son apasionantes... puede pasar de todo.

¿Quién se hará con el control de la bola? Lo que ocurre ahí abajo sólo lo saben ellos... ;)

Las largas carreras sólo son posibles contra equipos muy inferiores al tuyo.

Conversiones

Para realizar bien una conversión tendremos que tener en cuenta la dirección del viento –la veleta nos lo indicará–, donde caerá el balón –el círculo rojo–...

... y, por último, la dirección que cogerá el *pepino* cuando lo pateemos. Por eso hay que calcular muy bien la trayectoria y la fuerza para no mandar el balón al melonar de al lado.

Después de todo esto, tan sólo nos queda ver cómo la bola alcanza la velocidad y la trayectoria correcta para introducirse entre los tres palos... y así sumar al marcador otros tres puntitos.

Rugby 2001

Puntuación **8.4** Notable alto

PSX · **PC** · N64 · GBC · DC

Compañía:	EA Sports
Precio:	5.995 Ptas
Género: Deportivo	Traducción: No

Objetivo: cruzar una línea que alguien ha trazado justo al otro lado de tu campo.

Modo de juego: pasar por encima de todos utilizando tu cuerpo.

Nº de jugadores:	1, 2 ó 4
Nombres reales:	Sí
Nº de equipos:	20
Armas:	Tu músculo
Violencia:	Fair play

Requisitos mínimos
Pentium 200 MMX
32 MB RAM
Aceleración 3D opcional

La mezcla de *arcade* y *simulación* es total.
No conocer las reglas.

DIF · SON · GRA · JUG



San Francisco Rush 2049

Asustados nos hemos quedado al comprobar el atentado perpetrado al intestino mismo de la genial Game Boy Color.



Después de once años dando la lata y miles de cartucho que han permitido encumbrarla al número uno mundial de las consolas portátiles, ver este desarrollo de Midway –presuntamente basado en una licencia recreativa– es para apagar la máquina y salir corriendo. Los gráficos son simples, el control de los coches de ciencia ficción, los escenarios más simples que una tabla de madera y la jugabilidad roza en lo absurdo. ¿Resultado? una de las devacles más gordas a las que hemos asistido jamás. Y eso que la cosa va de carreras...

José Luis





Puntuación

San Francisco Rush 2049 — **3.0** Insuficiente

Sistema: GBC
Compañía: Midway
Precio: 5.990 Ptas.
Género: ¿Velocidad?
Traducción: Sí

Es reciclable.
Empezaríamos y no terminaríamos nunca..

DIF SON GRA JUG



ISS Pro 2000

Esta saga de Konami para la portátil de Nintendo tiene el *handicap* de estar emparentada con un *peacho* de clásico para PSX que no se olvida fácilmente. Por eso, cuando encendemos la consola y vemos que los chicos de Konami han intentado traducir todas las opciones del original –formaciones, cambios, estrategias, etc.– nos pegamos un alegrón de muerte. Efectivamente, salvo el tamaño de las porterías –desproporcionado– y los porteros, el resto del cartucho pertenece al segmento de ejercicios futboleros dignos que debemos tener y que nos permiten realizar jugadas, pases y disparos que parecen hasta reales. Después, la imaginación que le echemos nos hará creer, o no, que nos estamos jugando la *champions*...

José Luis



Puntuación

ISS Pro 2000 — **7.4** Notable

Sistema: GBC
Compañía: Konami
Precio: 5.990 Ptas.
Género: Deportivo
Traducción: Sí

Las cantidad de opciones de juego.
El tamaño de las porterías y los porteros.

DIF SON GRA JUG



Extensión PC Fútbol 2000

Por *dos mil pelillas* nada más podremos actualizar nuestra *desfasada* versión de «PC Fútbol 2000» con los nuevos fichajes de última hora, los ancensos y descensos de la *infernal* segunda división, conseguir un interesante editor de equipos para crear o modificar cualquier grande de primera y una nueva liga: La argentina. Pero por desgracia pocas cosas han cambiado. El modo simulador sigue teniendo errores bastante gordos en jugabilidad, aunque debemos reconocer que poco a poco va mejorando. Por supuesto, lo mejor será el modo *manager*, que contará con una gran base de datos y muchísimas opciones para conseguir que nuestro equipo del alma se salve de la segunda división. Por cierto, para jugar necesitamos tener el «PC Fútbol 2000»...

Nacho

Puntuación

Extensión PC Fútbol 2000 — **6.6** Bien alto

Sistema: PC
Compañía: Dinamic
Precio: 1.995 Ptas.
Género: Deportivo
Traducción: Sí

El precio y las opciones.
El modo simulador sigue sin convencer.

DIF SON GRA JUG



Titus the Fox

Un simpático Zorro será el protagonista de este programa que, además de contar con grandes carencias con respecto a la animación, no tiene más misterio que ir hacia adelante recogiendo unos *items* cuadrados que nos darán vidas extra. La acción de este cartucho consiste en esquivar, o saltar, a todos los enemigos que nos encontremos por el camino, ya que será la única forma de salir con vida de las fases. Eso sí, nuestro único arma será una gran bola de bolos que utilizaremos para lanzarla. Un título entretendido que no pasa de ahí.

Gustavo

Puntuación

Titus the Fox — **6.8** Bien alto

Sistema: GBC
Compañía: Titus
Precio: 5.995 Ptas.
Género: Plataformas
Traducción: No

Es un plataformas de los *de toda la vida*.
Las animaciones y la falta de acción.

DIF SON GRA JUG

Llega la continuación del mejor juego de estrategia del año 1999: «Homeworld Cataclysm» nos ha encantado... pero los cambios esperados no han sido suficientes.


Los infinitos ángulos de cámara ayudan a sentirnos muy cómodos en el entorno.

El *engine* gráfico no ha cambiado mucho... sigue siendo alucinante.

La perspectiva en primera persona es un detalle que se agradece.

HOMEWORLD CATACLYSM

¡Capi, despierte que nos atacan!

La primera vez que pudimos probar en nuestras propias carnes «Homeworld» ya sabíamos que estábamos ante un juego muy especial. Sus bellos gráficos, sus excelentes músicas y el hecho de poder disfrutar de un programa de estrategia en un completo 3D convertían a esta maravilla de Sierra en algo más que un *juego del montón*...
Si a esto le unimos la posibilidad de pegarnos espacialmente contra otras personas por Internet, «Homeworld» podemos definirlo como de Pasada Abusona de Éxito Contrastado –un PAEC–.
La segunda parte ha llegado a nuestras manos y podemos asegurar que los cambios incluidos, aunque resultan interesantes, resultan a todas luces muy escasos. Posiblemente esto se deba a que Relic –la empresa creadora del «Homeworld» original– no *ha metido mano* en el tema, ya que le ha pasado los trastos a Barking Dog y, por el camino, todo el universo *Homeworld* ha perdido su personalidad por culpa de un cataclismo de novedades bastante discutibles. Eso sí, el apartado visual es idéntico –léase impresionante– aunque el diseño de las nuevas naves de combate resulta bastante horroroso. Sobre gustos...
Lo que no ha cambiado en calidad ha sido la línea argumental de «Homeworld Cataclysm».
Nos encontramos varios años después de haber regresado a nuestro planeta, pero los *Taiidanos* siguen *erre que erre* al acecho a pesar de que nuestro peor enemigo aún está por llegar. Fase a fase, batalla a batalla, iremos descubriendo los entresijos de un contrincante que no tiene forma ni vida aparente pero que infecta todo lo que toca... ¡tachán! ¡Cómo mola!
De este modo las unidades que podemos manejar se reparten entre las nuevas y antiguas naves *Kushanas*, los temibles *Taiidanos* con sus aliados *Turánicos* y, por último, los más peligrosos de todos: el virus que infecta cualquier unidad que entre en contacto con él...
Así, de esta manera, y aunque «Homeworld Cataclysm» se maneje de la misma forma que la primera parte, el reto de enfrentarse a tantos enemigos diferentes en los que tomaremos variadas y necesarias estrategias, lo convierte en un dinámico y apasionante videojuego...
Además, según avanzamos en la epopeya podremos adquirir nuevas unidades y actualizaciones que, a buen seguro, tendremos que utilizar en más de una ocasión para que no ser *freídos a tiros*...
Pues básicamente esto es «Homeworld Cataclysm»: un título que resulta muy bueno simplemente porque es exacto al anterior, pero que no nos convence por su sospechoso parecido con el «Homeworld» original. Pero la pregunta es: ¿hubiéramos aceptado los amantes de «Homeworld» un lavado total de cara? ¡Que constante contradicción!

Nacho

En algunos momentos las batallas parecen sacadas de La Guerra de las Galaxias.

Los *Taiidanos* no dudarán en atacarnos cada vez que vean nuestra nueva nave nodriza...

Las tropas Turánicas siguen igual de molestas que siempre...


Aunque pueda parecer lo contrario, «Homeworld» no es un título demasiado complejo. En una hora ya nos desenvolveremos bastante bien...

Es esencial una nave nodriza contra cualquier ofensiva enemiga. A no ser que nos encante perder...

El detallazo



Uno de los detalles que más nos ha gustado de este «Homeworld Cataclysm» ha sido la posibilidad de disponer de una vista en primera persona. Hay que reconocer que es bastante brusca y que nos marearemos un poquito, pero eso de asistir en vivo a un ataque de un destructor (1) con varios cazas y verlo de repente desde el interior de la carlinga (2) es una experiencia realmente única.

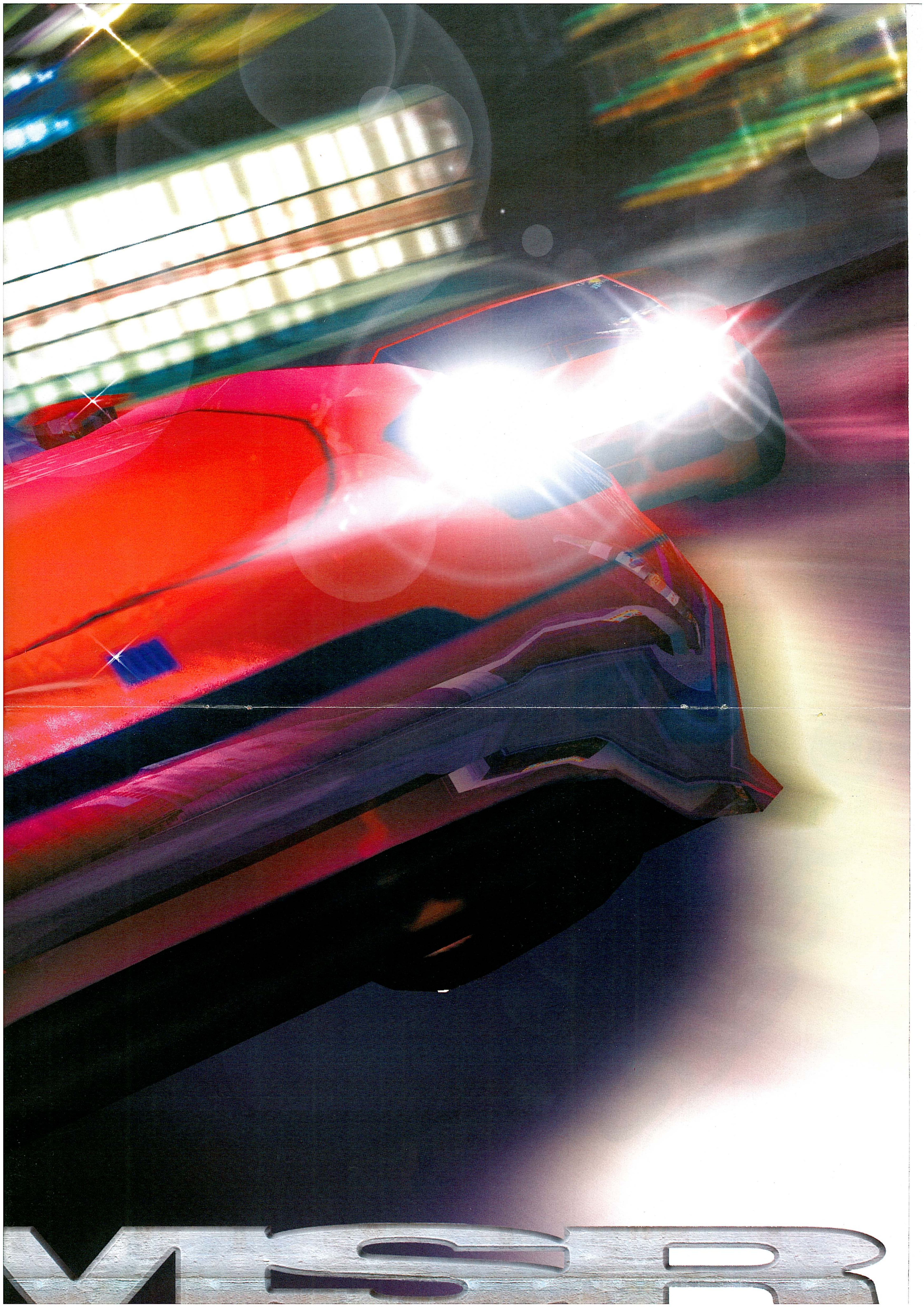

Space Channel
5


Space Channel 5
5
5 5

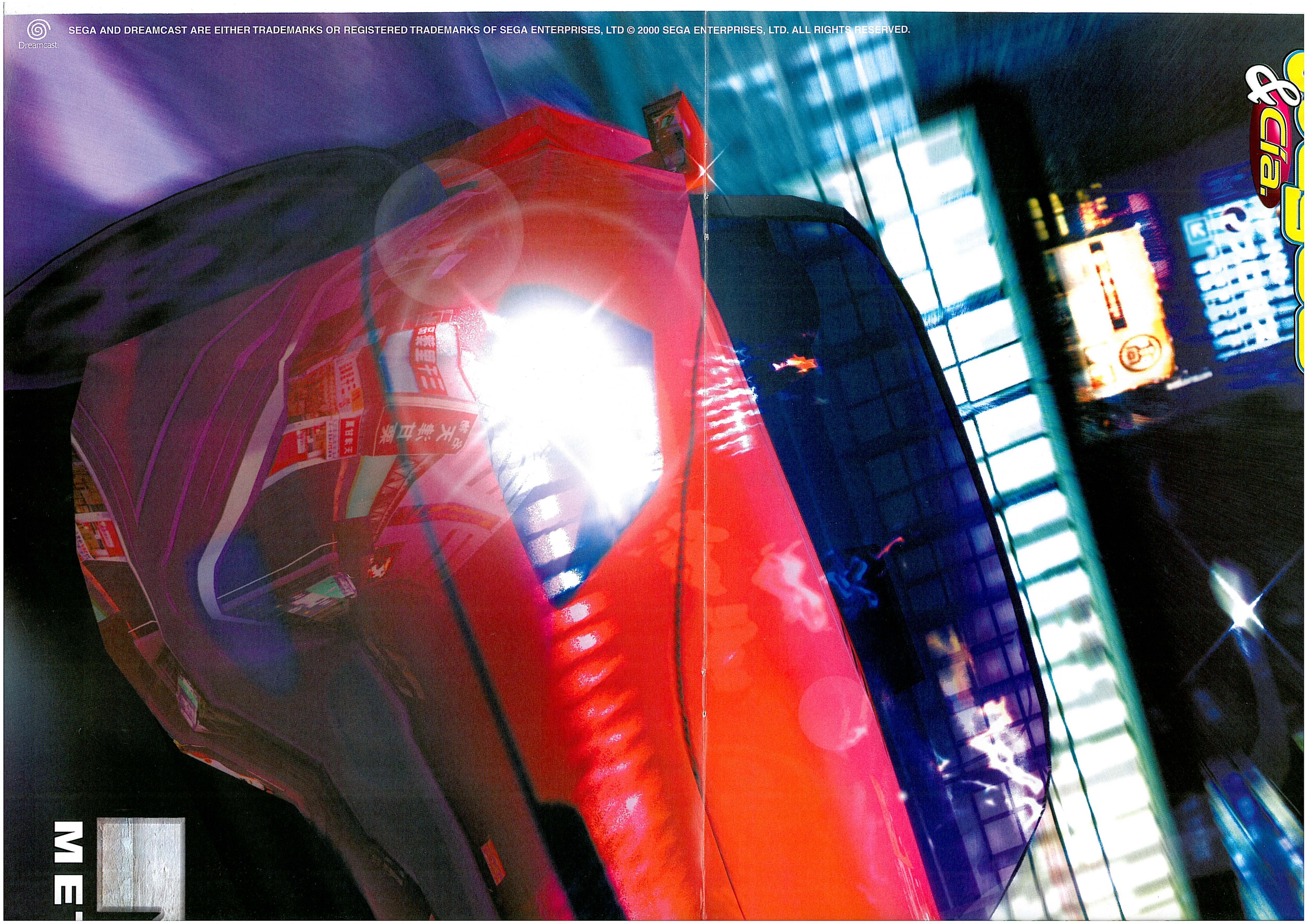

Dreamcast.
SEGA AND DREAMCAST ARE EITHER TRADEMARKS OR REGISTERED TRADEMARKS OF SEGA ENTERPRISES, LTD © 20
Juegos & Cía.

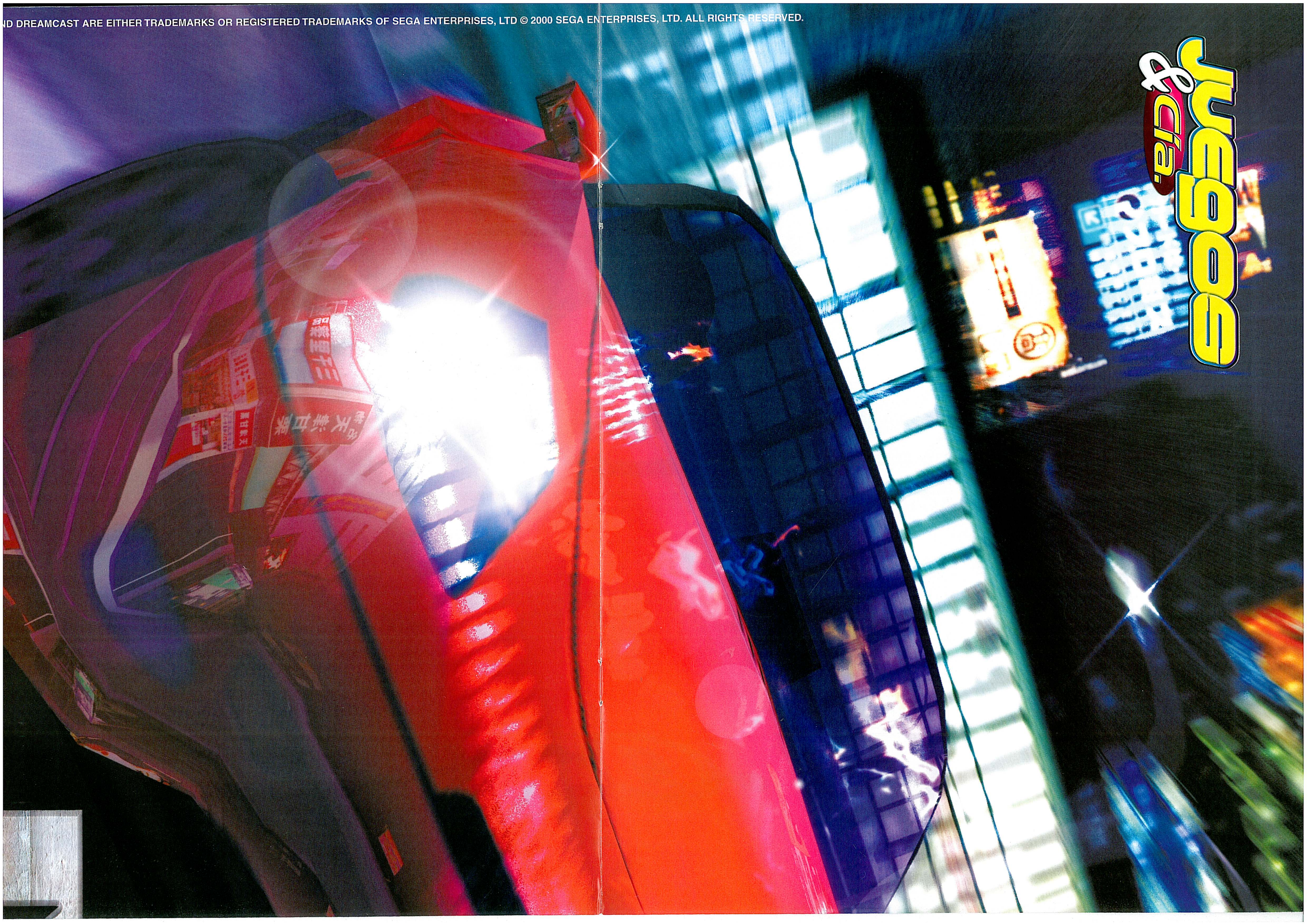


5
JUEGOS
&Cía.


MSR


MSR
TROPOLIS STREET RACER


Dreamcast
&Cia.


ND DREAMCAST ARE EITHER TRADEMARKS OR REGISTERED TRADEMARKS OF SEGA ENTERPRISES, LTD © 2000 SEGA ENTERPRISES, LTD. ALL RIGHTS RESERVED.
Juegos & cía.

Las *intros* generadas por el ordenador ayudan a meternos en el argumento.

Los recolectores podrán descargar en esta plataforma.

Gracias a la opción de escolta, la posibilidad de patrullar zonas es mucho más sencilla que en el anterior «Homeworld».

El nuevo mapa ha variado bastante. Ahora, al pulsar la *barra espaciadora* sabremos las zonas que están exploradas gracias a estos cubos...

Nuestros aliados –los Bentusi– no tendrán tanta suerte como en el primer «Homeworld».

Modo multijugador



Tener «Homeworld Cataclysm» y no poseer una conexión a Internet es como mirar por la ventana y ver un Ferrari. El modo multijugador es, sin duda, lo mejor del juego: hasta ocho paladines espaciales a la vez y un grado de *enchusque* que nos hará olvidar las malas compañías hasta que nos proclamemos los mejores del mundo. Imprescindible conocer a la perfección todas las unidades... ¡Guiris temblad!

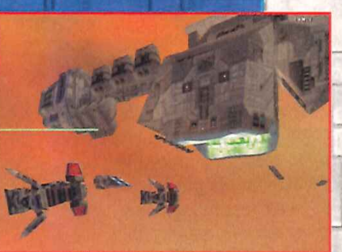
Mezcla de naves



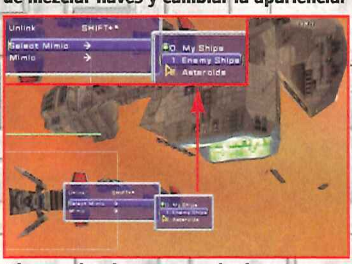
Una de las tecnologías más interesantes que tendremos a nuestra disposición es la de mezclar naves y cambiar la apariencia.



Para ello debemo seleccionar dos naves y elegir en el menú contextual la palabra *Link*...



Hecho esto, las dos naves elegidas se mezclan, conviertiéndose en una sóla. Armadura y ataque se doblan...



Ahora seleccionamos cualquier nave o asteroide disponible y *le damos* a aceptar. ¿Qué pasará?



En ese momento tendremos la APARIENCIA externa de cualquier nave que se nos antoje.

Bases en la pág 90.

Puntuación

Homeworld — **8.5** Notable Alto



PSX · **PC** · N64 · GBC · DC

Compañía:	Sierra
Precio:	5.995 Ptas.
Género:	Estrategia 3D
Traducción:	Sí

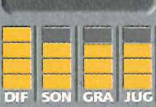
Objetivo: devolver la esperanza al planeta acabando con un enemigo muy peligroso.

Modo de juego: ratón y teclado para la mejor estrategia.

Nº de jugadores:	1
Nº de unidades:	18
Nº de fases:	17
Armas:	A ver...
Violencia:	Espacial

Compatible con
Pentium II 266 MHz
32 MB RAM
Módem

Poder disfrutar de nuevo con el universo «Homeworld».
Parece una expansión...





Son cada vez más las compañías que apuestan por lanzar al mercado juegos que tienen a los deportes de riesgo como protagonistas...

DEPORTES EXTREMOS

¿Quién dijo riesgo?

Es increíble contemplar cómo una empresa tiene la feliz idea de lanzar un juego sobre una tema concreto y, tras el sonoro éxito, sus competidoras se lanzan a comerle ese terreno con las mismas armas e ideas que el original. Pero esta verdad no se limita al de los deportes extremos, sino que es una realidad que se produce en todos los órdenes de la vida. Y como no es cuestión de ponerse trascendental —o Paladín—, lo mejor es recordaros que este reportaje nace con la intención de ofrecer una perspectiva de la oferta que hay disponible en el mercado de una serie de disciplinas deportivas que tiene el común denominador del riesgo en su desarrollo.

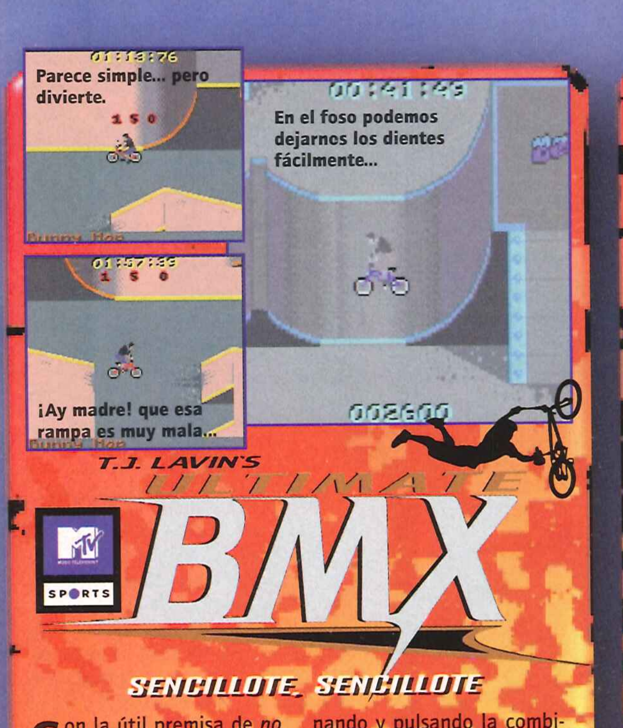
Efectivamente, ya sea a lomos de una BMX, una moto, una tabla de *surf* o *skate*, las probabilidades de *dejarnos los piños* en el asfalto de la carretera, en el hormigón de un edificio o en la roca caliza de una montaña filipina se multiplican por diez.

Por eso, los programadores de videojuegos nos han acercado el fenómeno hasta nuestras casas, para que sean los protagonistas virtuales los que se lleven las tortas mientras experimentamos cabriolas imposibles desafiando a la mismísima gravedad. Esa es la clave de este tipo de juegos, que ponen en nuestras manos las herramientas justas para obtener posiciones imposibles sin correr riesgo alguno.

Pero estos deportes que hemos denominado *extremos* no son cosa de hoy, ya que desde tiempos inmemoriales las bicicletas, tablas de *skate* o *surf* y las motos de *correr como las cabras* por el campo han protagonizado clásicos que llevaban nombres parecidos a «BMX PRO», «720º» o «California Games».

A esa tradición jugable se apuntan este puñado de títulos que hoy os traemos con la firme convicción de que utilizan a partes iguales el atractivo del riesgo y la adrenalina de una música *cañera* que hará temblar a los tímpanos mejor acostumbrados.

José Luis



Parece simple... pero divierte.

En el foso podemos dejarnos los dientes fácilmente...

¡Ay madre! que esa rampa es muy mala...

T.J. LAVIN'S ULTIMATE BMX

SENCILLOTE, SENCILLOTE

Con la útil premisa de *no pedirle peras al olmo* se presenta este cartucho, que tiene las dosis justas de diversión y virtuosismo técnico. Y es que por tratarse de un invento portátil, los programadores no han profundizado mucho y han materializado un desarrollo lineal y repetitivo que gustará por su sencillez de manejo. Podemos ejecutar múltiples carambolas con nuestro cuerpo mientras volamos por los cielos pilotando una BMX invencible sin mayores esfuerzos, acelerando y frenando y pulsando la combinación correcta mientras planeamos sobre las cabezas de los aterrorizados espectadores –si queda alguno–. Divertido a secas.



Puntuación — MTV Ultimate BMX: 7.0 Notable

Sistema	GBC
Compañía	THQ
Precio	6.490 Ptas.
Género	Deportivo
Traducción	No

- Simple y divertido.
- Sota, caballo y rey...

DIF SON GRA JUG



Más chulo que un ocho: aquí está con un pie en una pared.

Las coderas y rodilleras le van a hacer mucha falta.

A esa altura perder el equilibrio debe ser muy malo.

Dave Mirra freestyle BMX

MAJETE POR DONDE LOS MIREMOS

Tiene un nombre que invita al *chascarrillo*: eso de *Dave Mirra se toma una birra* es, además de un pareado muy decente, una frase que se ha repetido en la redacción mientras jugábamos para probarlo.
En el fondo, se esconde un *juego muy majete* que gusta según lo pruebas porque los programadores no le han buscado *tres ruedas a la bici* y han ido a lo seguro: música *cañera*, un total de doce circuitos y un modo *versus* que alegra la vida al más pintado.
Pero donde destaca sobremanera este «Dave Mirra Freestyle BMX» es en el apartado de movimientos: el piloto y su bici se mueven con suavidad y las animaciones parecen absolutamente reales.
Por si esto fuera poco, la llamada *física de movimientos* es perfecta y todas las cabriolas que ejecutamos dan la sensación de comportarse como en la realidad...
Recomendable por donde los miremos... ¡majete!


Dave Mirra es un juego muy sencillo de manejar.



Puntuación — Dave Mirra Freestyle BMX: 8.0 Notable alto

Sistema	PSX
Compañía	Acclaim
Precio	Por confirmar
Género	Deportivo
Traducción	No

- Los gráficos y el manejo de la bici.
- Poniéndole ganas se hace corto.

DIF SON GRA JUG

T.J. LAVIN'S ULTIMATE BMX — avance

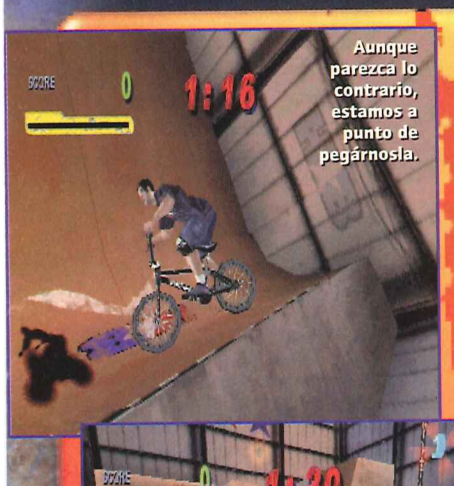
MÚSICA Y RIESGO

Quién no sepa lo que significan las letras MTV no debe vivir en este planeta. Music TV ha decidido dar el salto y empezar a vender *marca* para después endosar videojuego.
Es decir, que primero nos ponen la zanahoria y más tarde nos enseñan el camino. THQ no ha debido comerse mucho el coco y pondrá en nuestras manos un juego con un *engine* parecido al «MTV Skateboarding» pero con bicis y ofreciendo la opción de escuchar a los mejores grupos del momento.
¿Eso de la clonación no estaba prohibido en algunos países?



Arriba a la izquierda podéis ver una bonita onda musical...

Así, bocabajo, debe sentirse mejor el posible piñazo.



Aunque parezca lo contrario, estamos a punto de pegárnosla.

MAT HOFFMAN'S PRO BMX

DONDE PONGO LA RUEDA... ME LA PEGO

Ocurre muchas veces que un buen trabajo se ve ensombrecido por otro mejor que coincide en las estanterías. Algo así le ha pasado a este título que tiene todas las papeletas para divertir a todo el que se le acerque, pero que ha contado con la escasa fortuna de vérselas con un *Dave Mirra* que se sale.
Este Mat Hoffman *sigue en sus trece* de montar bicis y dar vueltas de campana por el aire mientras enderezamos la caída, pero lo hace con menos fortuna –sobre todo– a nivel gráfico y de movimientos. Todo el entorno da la sensación de cierta torpeza aunque siempre hay tiempo para rectificar. Bien y poco más.

Si recogemos esa letra y formamos la palabra que nos proponen ganaremos.

¿Pero qué haces? ¡Qué nos vas a atropellar!



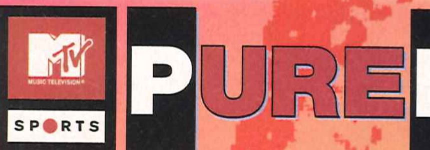
Puntuación — Mat Hoffman's PRO BMX: 6.6 Bien alto

Sistema	PSX
Compañía	Activision
Precio	7.995 Ptas.
Género	Deportivo
Traducción	No

- Es divertido.
- Los movimientos y el control...

DIF SON GRA JUG





PURE RIDE

¿ESE PINO NO SE ACERCA DEMASIADO RÁPIDO?

Como antes comentamos con el experimento de BMX, *la MTV* se ha metido a programar –o al menos a patrocinar– y no sabemos muy bien qué puede salir de todo esto. El caso es que para «MTV Pure Ride» han debido echar el resto y se han sacado de la manga un *peacho* de *game* que quita el hipo, el conocimiento y los dientes de la mandíbula superior.

Para empezar, el juego en sí tiene una factura muy buena: los gráficos de las montañas y la textura de la nieve, por vistas, no dejan de tener mérito y el personaje se mueve con suavidad, rapidez y responde inmediatamente a la pulsación de cualquier botón. Hasta aquí la cosa no va mal, pero sin duda el invento mejora mucho más cuando comprobamos que tenemos un editor de montañas –sí, sí, habéis escuchado bien– a nuestra disposición para convertir una apacible ladera alpina en un campo de minas digno de la Segunda Guerra Mundial. Y es que es posible colocar rampas, puertas, árboles y decidir los sitios por los que hay que pasar y cuántos puntos otorgan cuando los completamos.

Obviamente, este «MTV Pure Ride» no se queda aquí, ya que incorpora una bonita opción para ver/editar vídeos basados en nuestros heróicos descensos por las montañas más complejas del mundo.

Efectivamente, desde América del norte hasta Japón, pasando por Europa, nos daremos un garbeo por las alturas luchando contra la máquina en pequeñas carreras, corriendo libremente por los circuitos disponibles o tomándonos en serio la temporada de competición ganando los campeonatos nacionales. Para terminar, «MTV Pure Ride» incorpora un *saleroso Stunt Mode* donde el principal problema radica en materializar los movimientos y cabriolas que la fase nos impone.

El manejo no es difícil pero necesita de un breve entrenamiento para que podamos hacer algo serio y no nos la demos constantemente contra el mismo pino de siempre. Esa es la clave...

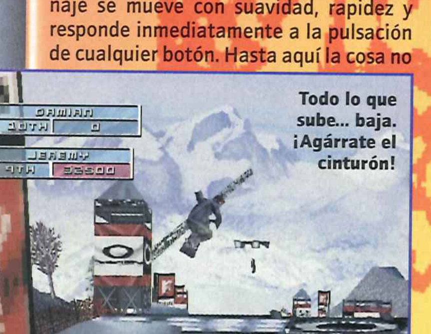
En fin, un juego sensacional, apto para todos los públicos y con una banda sonora *made in MTV* que engaña por el nombre: parece más una competición de hípica que un desarrollo de *snowboarding*.



El editor de montañas es una idea genial. Sólo hay que colocar los obstáculos.

¡Uff!, ese pino lo he podido esquivar...

¡Ay, madre! que esa mesa campestre viene hacia mí.



Todo lo que sube... baja. ¡Agárrate el cinturón!



Como buena competición en directo, hay cámaras de televisión sobre las grúas.



Sistema	PSX
Compañía:	THQ
Precio:	7.995 Ptas.
Género:	Deportivo
Traducción:	No

El editor montañés.

La velocidad impide ver los pinos y abedules acercarse.

DIF SON GRA JUG

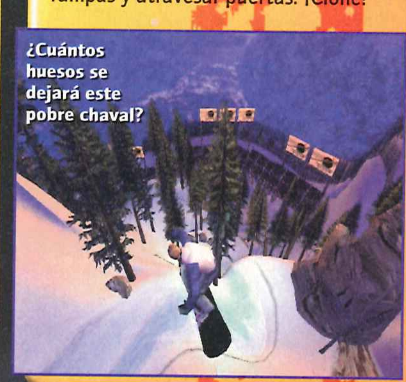
SSX

AVALANCHA DE NIEVE PARA PLAYSTATION 2

Este descenso tiene muy mala pinta, por mucha postura chula que adopte.

EA Sports se estrena en el noble deporte de *tirarse cuesta abajo* por las laderas de algún pico abrupto que deja el más absoluto de los vacíos bajo nuestros pies. Eso sí, para celebrar tamaño estreno, se las han ingeniado para mezclar los descensos vertiginosos con el manejo de la tabla para ejecutar cabriolas y bellos movimientos que después ilustran las primeras páginas de las revistas del ramo. Es decir, que «SSX» mezcla el riesgo de la velocidad con la pericia para desarrollar movimientos complejos.

Cuenta con siete circuitos distintos y, entre los detalles más originales, está el despeñarse por las laderas de un iceberg en el pacífico sur. Para no olvidarse de otras latitudes, el juego emula las competiciones indoor que se celebran en Japón donde hay que saltar rampas y atravesar puertas. ¡Clonc!



¿Cuántos huesos se dejará este pobre chaval?



MOTORIZADO ME CANSO MENOS

Si dejarse llevar por la fuerza de la gravedad ya es un peligro, hacerlo a lomos de un *sled* de estos es como firmar premeditadamente nuestro pasaporte al otro barrio. Efectivamente, Crave se va a sacar de la manga un desarrollo que cuida al máximo una serie de detalles que hasta hoy estaban olvidados en este tipo de juegos: por ejemplo, las motos se rompen según nos la pegamos contra un pino o cuando luchamos intestinamente contra un adversario, repercutiendo directamente sobre la manejabilidad *de la burra*. Tendrá ocho circuitos, un editor de *idems* y unos efectos atmosféricos que prometen ventiscas, niebla y problemas.

Los escenarios están muy cuidados.

Este juego tendrá una versión Dreamcast.

¡Madre mía cómo mola la perspectiva esta!

Yamaha es la marca que pone cara a los *sleds* del juego.

Hardware

FREESTYLE BOARD

Resulta que los programadores se empeñan en hacernos creer que todo esto de las montañas no tiene peligro... hasta que nos subimos en este ingenio y comprobamos que al menor indicio de virguería nos la pegamos contra el pico del escritorio donde está puesta nuestra *play*. El mando a distancia que podéis ver no es para la tele, ni siquiera para el ventilador encargado de dar realidad a la partida, sino que sirve para acceder a los menús de los juegos y para configurar el grado de fuerza con el que nos va a sacudir la tabla cuando cometamos un error. Un buen complemento para este ingenio es un casco de los Red Skins... con protector dental y todo.



¡Ese caballito puede evitar una mala caída!

¿Habéis visto cómo sale despedido el piloto en la pantalla de la izquierda? Se va a comer la tienda...

Championship Motocross

UN ARCADE EN TODA REGLA

No hay tiempo para mucho: simple por donde lo miremos, opciones típicas de campeonato, lucha contra el *crono* y competición oficial donde las frenadas y los choques deciden una carrera. Gráficamente no es para *tirar cohetes* pero resulta atractivo y el manejo de la moto es muy intuitivo. «Championship Motocross» pertenece al vagón de títulos resultones que no llegan a más... aunque divierten lo suyo. ¿Para qué más?

Puntuación: Championship Motocross — 6.0 Bien alto

Sistema	PSX
Compañía	THQ
Precio	7.990 Ptas.
Género	Deportivo
Traducción	No

- Sencillote pero muy, muy divertido.
- Pocos circuitos.

DIF SON GRA JUG

Excitebike 64

avance

DIVERTIDO SOBRE TODAS LAS COSAS

Nintendo es compañía de buenos productos. Otra cosa es que sus presuntos colaboradores o socios les *dejen tirados* a las primeras de cambio. «Excitebike 64», es, sobre todas las cosas, un cartucho entretenido, divertido, fácil de manejar y muy en la línea de los desarrollos de la casa. Pudimos comprobarlo con una *beta* durante el pasado mes de Mayo –sólo el éxito de los *Pokémon* nos ha privado de tenerle antes en nuestras manos– cuando manejamos la moto, vimos los escenarios y nos enchuscamos con su sencillo control de frenada que daba al juego ese aire frenético de los grandes éxitos. Brillante...

Las cámaras durante las repeticiones son fascinantes.

Lo mejor de este cartucho es su sencillez de control...

¡Qué bonito escenario nevado!

Los pilares de ese puente deben ser bastante duros... ¿no?

Motocross Madness 2

CON RUEDAS Y A LO LOCO

Microsoft tiene la llave del éxito y vuelve a utilizarla para abrir un cofre destinado a reportarle muchos beneficios. «Motocross Madness 2» es un juego abierto que tiene multitud de opciones que podemos –literalmente– calibrar a nuestro antojo. ¿Que queremos perdernos por el campo para hacer un *rato el cabra*? Pues elegimos escenario, moto, piloto, número de dorsal y ¡ala!, a correr como locos. Nos encontramos con el mejor título de motocros para PC que existe porque su libertad de movimientos no tiene precio. ¡Monumental!

Los saltos son el común denominador de esta maravilla de PC.

Puntuación: Motocross Madness 2 — 9.0 Sobresaliente

Sistema	PC
Compañía	Microsoft
Precio	6.795 Ptas.
Género	Deportivo
Traducción	Sí

- La libertad total de movimientos.
- Pide *mucha máquina* para correr...

DIF SON GRA JUG

Supercross Freestyle

VARIADO Y CON DETALLES DE ALTURA

Una muestra de la variedad de este cartucho: saltos *filigraneros* y modo carrera. ¡Tiene de todo!

Infogrames le tiene cogida la medida a la pequeña Game Boy Color. Y no lo decimos sólo por este cartucho, sino por los últimos que venimos disfrutando que realzan increíblemente las posibilidades –sobre todo– gráficas de la portátil. Modos *freestyle*, carrera contra otros adversarios y saltos donde aprenderemos distintas poses que nos van a reportar muchos puntos. ¡Genial!

Puntuación: Supercross Freestyle — 8.8 Notable alto

Sistema	GBC
Compañía	Infogrames
Precio	5.995 Ptas.
Género	Deportivo
Traducción	Sí

- Gráficamente increíble y muy variado.
- Algún circuito más –por decir algo–...

DIF SON GRA JUG



ATV Quad Racers

CON CUATRO RUEDAS VOY MÁS SEGURO

Acclaim vuelve a la carga con un deporte extremo –podríamos decir– de nuevo cuño, que utiliza motos de cuatro ruedas que tienen la virtud de ser bastante gordas y con un buen puñado de tacos. Pero al margen de eso, «ATV Quad Racers» es un desarrollo que nos ha sorprendido por tener –quizá– uno de los diseños de menús más bonitos, animados y currados de los últimos meses. Y es que cuando jugamos, todas esas perspectivas se pierden por culpa de un control espantoso y una dinámica de movimientos artificial. Ni los reflejos del sol merecen ser admirados. Eso sí, música tiene bastante...

En la nieve las caídas son menos traumáticas.

Cuando hacemos un giro brusco el piloto hace contrapeso para no volcar.

Atropellado por su propio Quad... ¡Qué triste!

Puntuación: ATV Quad Racers — 5.8 Suficiente

Sistema	PSX
Compañía	Acclaim
Precio	Por confirmar
Género	Deportivo
Traducción	No

- Los menús son sorprendentes.
- El control y los vehículos.

DIF SON GRA JUG



SKATEBOARDING


Ir al sumario y comparar la cara de este *skater* con la de David, el *maquetador boss*... ¡son clavaos!

COMO EN PSX PERO MÁS RÁPIDO Y BONITO

Aunque no hemos podido hincarle en profundidad durante el pasado E3 de Los Angeles, la versión Dreamcast de este «MTV Skateboarding» es un clónico con mejores formas que lo visto en PlayStation.

Es por eso que se mantienen los 20 *skaters* –incluido el imbatible Andy Macdonald– para elegir, los 25 niveles de experiencia, los más de 60 movimientos por personaje y algunos cientos de *combos* que podemos ejecutar con nuestro agradable pad en la mano.

Por lo demás, la cosa sigue intacta y solo el apartado gráfico nos anuncia que estamos ante una consola mucho más poderosa que la vetusta PSX.

"MTV a tus zapatos..." que decía el dicho. ¿O no era así?

Andy Macdonald
Age: 26
Stance: Regular
Acceleration
Maneuvrability
Balance

UN TOQUE ORIGINAL Y... CLÁSICO

Lo primero que viene a nuestra cabeza cuando contemplamos las pantallas de la versión Game Boy Color es «720º». El clásico de las recreativas que tuvo sus correspondientes versiones para los Spectrum & Cía. de mediados/finales de los ochenta y que utilizaba la recién inventada técnica *filmation*.

Luego las formas dejan paso a ideas nuevas, pero sin quebrarse la cabeza en exceso.

«MTV Skateboarding» en su versión de comprar y llevar es un arcade sencillo, con opciones de competición donde podemos personalizar a nuestro skater para jugarnos la vida en cada salto. Además, al tener dos únicos botones la consola de Nintendo, acceder a los movimientos del personajes es mucho más sencillo y no requerirá que le dediquemos miles de horas para acostumbrarnos.

No hay que pedirle peras a un olmo... ¡pero cómo se parecen a las peras estas bellotas!



Debemos utilizar la rampa para saltar y hacer una cabriola.



Esas escaleras de emergencia están muy bien...

Esa valla no la vamos a poder saltar por mucho que nos empeñemos.

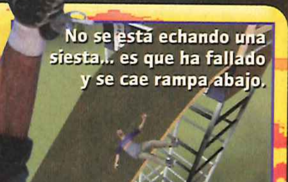


PONER EL LISTÓN TAN BAJO ES DIFÍCIL

Si antes de instalar este programa nos dicen que vamos a jugar con una versión calcada a la de PlayStation hubiéramos dado por loco al que lo hiciera. Pero desgraciadamente, ese arranque de esperanzas termina en un juego soporífero que, desde el primer minuto, defrauda por su ausencia de calidad en el apartado gráfico. Y es que para jugar a *esto* no hacen faltas *Voodoos* ni gaitas: con una EGA *malilla* nos bastaría.



Esta versión no aprovecha las capacidades gráficas del Pc.


No se está echando una siesta... es que ha fallado y se cae rampa abajo.


La prueba de saltar los coches da verdadera lástima. ¡Qué horror!



Esa viga amarilla y negra es un buen sitio para deslizarnos.

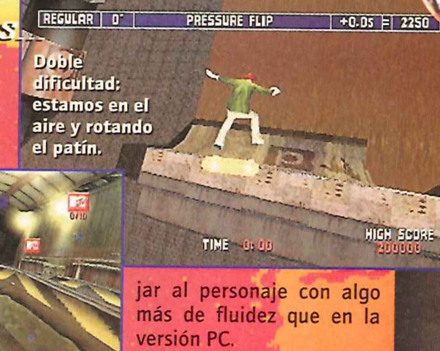


EN EL PAÍS DE LOS CIEGOS

Sin duda, la versión –de todas las que hemos probado– para PlayStation de «MTV Skateboarding» es la única que parece diseñada exclusivamente para la máquina en la que va a correr, obviando la de Game Boy Color.

Esto es así porque tanto el entorno de los menús, como las pantallas de juego y el diseño de los *skaters* se ajusta a lo que la vieja consola de Sony puede dar. Cierto es que comparado con el monstruo *Tony Hawk* se queda algo pequeño, pero al menos cuenta con el aliciente de la música y un motón de competiciones para uno o dos jugadores –atención especial al modo *time bomb* donde dos *skaters* se deben endosar una bomba que explota una vez que se cumple cierto tiempo– tremendamente divertidas. Por suerte, la suavidad de movimientos nos permite manejar al personaje con algo más de fluidez que en la versión PC.

Eso sí, para deleite de nuestros oídos es posible escuchar a los Deftones, System of a Down, Cypress o Goldfinger. «MTV Skateboarding» para PSX está muy bien.



Doble dificultad: estamos en el aire y rotando el patín.

Cuanta más velocidad, mayor peligro de piñazo...



A pesar del riego que corremos, el juego nos otorga un regular.



grind Session

UNA BUENA JUGADA DE SONY

El ejercicio de mirar alrededor de los juegos extremos nos ha proporcionado una bonita conclusión: todas las compañías se miran de reojo para meter las mismas opciones, tipos de juegos y escenarios. Si os decimos que prácticamente todos ofrecen los mismo y que salvo las excepciones técnicas podemos estar jugando con unos y otros sin darnos cuenta, debéis creerlo porque «Grind Session», «Tony Hawk's Pro skater 2» o «MTV Skateboarding» parecen clones donde hay que luchar contra el *crono* o los obstáculos del escenario –que si no completamos nos impedirán el paso a otras fases– mientras seleccionamos el tema musical de nuestro grupo preferido. Al mergen de esas conexiones «Grind Session» es bonito, manejable y las animaciones son tan suaves como permite una PlayStation. Sólo por esto, ya es mejor que el «MTV Skateboarding».

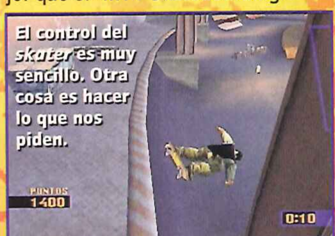

¡Esta excavadora me sirve para hacer el numerito!

Rampas y más rampas. ¡Qué mareo!

Ese taxi no impide que leamos el bonus conseguido por salvajismo

Loros y graffitis... ¡el sueño del *skater*!


¡Uf!, hemos conseguido más de dos mil puntos... pero necesitamos cinco mil.


El control del *skater* es muy sencillo. Otra cosa es hacer lo que nos piden.

Puntuación

Grind Session — **7.8** Notable

PSX Sistema	Compañía:	SCE
	Precio:	6.990 Ptas.
	Género: Deportivo	Traducción: No

- Sencillo y muy fácil de manejar.
- El nivel de dificultad es elevado.

DIF SON GRA JUG

TONY HAWK'S PRO SKATER 2

LA CONTINUACIÓN QUE TODOS ESPERÁBAMOS

No en vano se trata de la saga de *skateboarding* más laureada de los últimos años. Y su éxito y prestigio se ha producido gracias a que el apartado gráfico ha sido cuidado para hacernos creer que estábamos ante una simulación casi real de este atrevido deporte.
Y para dejar mal a los agoreros que vaticinan continuaciones lamentables después de un éxito sonado, Activision ha mandado programar un título que mantiene las mismas ideas del original pero incluyendo un editor de circuitos que *quita el sentío*. Con esta herramienta y una Memory Card podemos asegurar que esta segunda parte es virtualmente infinita. ¡Ah!, se me olvidaba que también es posible ejecutar virguerías aéreas sobre una tabla de *skate*.

El modo *versus* es una disputa contra el *crono* por ver quién es más hábil.


Sencillez de manejo y gráficos y movimientos trabajados. ¡Bueno, bueno!


Incluir un editor de circuitos es la mejor idea que podían haber tenido.


Puntuación

Tony Hawk's PRO Skater 2 — **8.8** Notable alto

PSX Sistema	Compañía:	Activision
	Precio:	8.490 Ptas.
	Género: Deportivo	Traducción: No

- El editor de circuitos es brutal. Infinito.
- Mayor variedad de escenarios.

DIF SON GRA JUG

TONY HAWK'S SKATEBOARDING

EL MEJOR DE SU ESPECIE LLEGA A DREAMCAST

Estábamos impacientes por ver lo que Activision era capaz de hacer cuando le ponían en las manos un hardware tan poderosos como el de Dreamcast. Pues bien, el resultado es una pasada que hasta los más escépticos del *skateboarding* van a tener que tragarse por raciones de espectáculo, gráficos y personajes y escenarios. El caso es que si hemos jugado con algún título de esta saga para PlayStation la cosa no ha cambiado porque los pilares en los que se sustenta son los mismos: control para torpes del *skater* y un amplio catálogo de *combos*, movimientos especiales y posturas increíbles que toman especial belleza cuando volamos por los aires.
Por suerte, los programadores no se han olvidado de incluir un editor de tablas que nos permite personalizar hasta las astillas de la madera. Desgraciadamente, el ansiado editor de circuitos brilla por su ausencia pero ante el potencial de juego de esta joya, pocas cosas importan salvo el *tirarnos* de cabeza por la primera rampa que pillemos. Dreamcast estrena género –o casi– por la puerta grande de los gráficos y la diversión a raudales. ¿Podemos pedir más?


El apartado gráfico y de luces es maravilloso.

¡Toma giro de tabla con doble tirabuzón lateral!


Puntuación

Tony Hawk's Skateboarding — **9.0** Sobresaliente

DC Sistema	Compañía:	Activision
	Precio:	8.990 Ptas.
	Género: Deportivo	Traducción: No

- Gráficamente bestial y divertido.
- Complicado de superar –algunas fases–.

DIF SON GRA JUG

Wild Rapids

BROMAS DE MAL GUSTO PASADAS POR AGUA

Antes de hincarle el diente a este engendro, debemos reconocer que teníamos la esperanza de asistir a un desarrollo original –los Kayak no son muy comunes– con ríos bravos y embarcaciones que cortan el agua a velocidades de vértigo.
Pero el resultado es tan aciago que enumerar sus defectos sería interminable: el control de las embarcaciones no obedece a regla física alguna –podemos girar en el aire–, cuando chocamos contra un obstáculo nos volcamos y quedamos sumergidos hasta que pulsamos un botón –no se ahoga– y los escenarios son más simples que los fondos del «Space Invaders». Con este panorama no podemos más que calificar a «Wild Rapids» de un juego EXTREMO, que va de un deporte EXTREMO y acuático, y que es capaz de ponernos EXTREMAdamente nerviosos si lo utilizamos durante más de cinco minutos. Eos sí, el diseño de los personajes parece calcado de los rostros y estilo visual de los «Street Fighter» de Capcom con rubiales guaperas y musculosos que dejan de serlo cuando sus cuerpos se poligonizan –debe ser que al estar de espaldas y con casco, da igual la apariencia que tengan durante la competición–. Por si no lo habíamos dicho, hay que llegar los primeros.



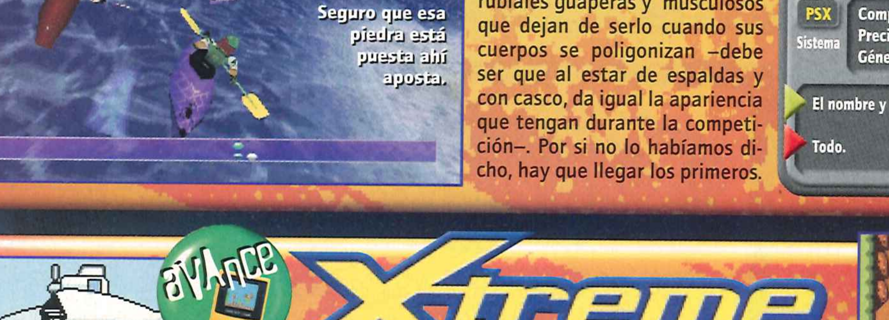
Los fondos del escenarios son de una belleza apocalíptica...



Aunque volemos, es posible girar para tomar una curva.



Ni el agua del río llega a dar la sensación de refrescante.



Seguro que esa piedra está puesta ahí aposta.

Puntuación	
Wild Rapids	3.8 Insuficiente
Sistema: PSX	Compañía: Eon
	Precio: 4.490 Ptas.
	Género: Deportivo — Traducción: No
▶ El nombre y la idea.	
▶ Todo.	
DIF SON GRA JUG	

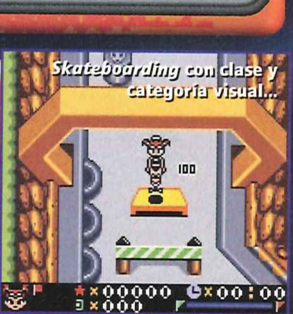
Xtreme Sports

Avance

UNA GRATA SORPRESA PORTÁTIL

Tal vez la mejor noticia de todo este reportaje viene de la consola portátil de Nintendo. Y no precisamente por calidad, sino por variedad de pruebas: «Xtreme Sports» es un compendio de virtudes que acaparan con una avaricia desproporcionada todo tipo de disciplinas extremas. Y por si fueran pocas las distintas pruebas a superar, el apartado gráfico sigue la línea *cuasi-manga* de las grandes del género como Capcom, SNK o Taito. El caso es que además de *skateboarding* o *snowsurfing*, este «Xtreme Sports» utiliza patines de ruedas y tablas para lanzarnos desde las alturas hasta el suelo a la vez que accionamos un paracaídas salvador que nos alejará del *morrón padre*. Por el momento no hay fecha de lanzamiento en nuestro país, pero a pesar de su condición portátil y, por tanto, de título secundario frente a proyectos más ambiciosos, es de justicia que le hagamos un hueco en nuestra revista para recordarnos que hay maravillas más allá de los polígonos, las bandas sonoras famosas y las campañas de publicidad.

Tabla y paracaídas por si las moscas...


Skateboarding con clase y categoría visual...


Gráficos al estilo *Zelda* pero mejorados y con color.

El mapa de turno para movernos por las distintas pruebas.


¡Pero qué bonitos son estos gráficos 2D al estilo clásico!

SEGA EXTREME SPORTS

TAN BONITO Y DIVERTIDO QUE ASUSTA

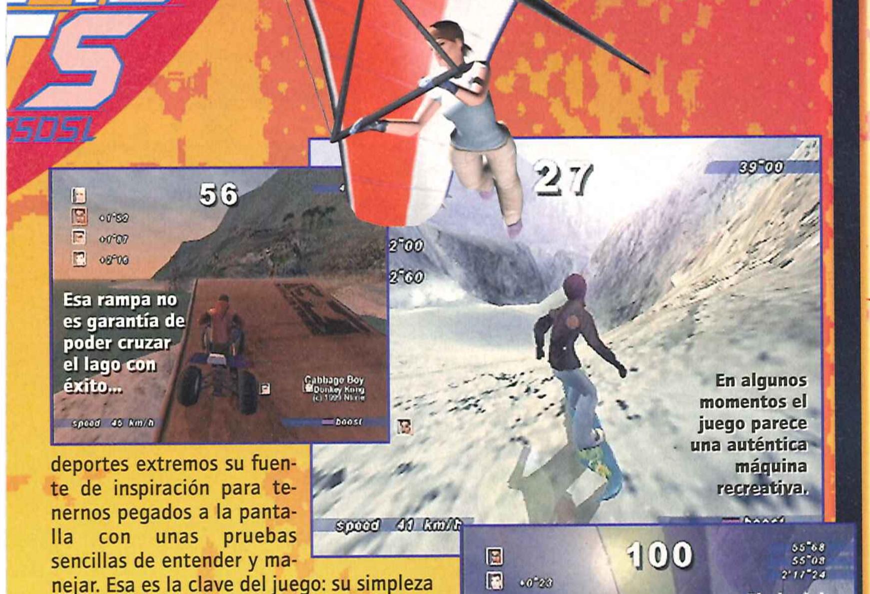
Sega le ha buscado *tres pies al gato* y ha creado un juego extremo donde se encadenan las pruebas en una carrera contra el *crono* y –sobre todo– los adversarios que compiten a la vez.
Lo mejor de la idea que ha tenido Sega es que en cada prueba tenemos que controlar tres, y hasta cuatro, ingenios distintos para llegar a la meta los primeros.
Así, podemos *tirarnos* cuesta abajo por un monte con una tabla de *snow*, llegar a la meta y corriendo recoger un *Quad* para lanzarnos por las laderas pedregosas hasta alcanzar un ala delta que nos espera aparcado en lo más profundo del valle. Después de planear por algunos kilómetros propulsados por un planeador debemos aterrizar y llegar a la meta para ser los primeros.
Esa es la base de un desarrollo original, que recuerda bastante a una máquina recreativa de las buenas y que tiene en los



Terreno pedregoso para un *Quad* que acelera que da gusto.



Las pruebas se realizan de manera consecutiva.


Esa rampa no es garantía de poder cruzar el lago con éxito...

En algunos momentos el juego parece una auténtica máquina recreativa.

El ala delta es un buen método para ver desde las alturas los bonitos escenarios.

deportes extremos su fuente de inspiración para tenernos pegados a la pantalla con unas pruebas sencillas de entender y manejar. Esa es la clave del juego: su simpleza de planteamientos y lo elemental que es empezar a competir.

Hay, en un principio, tres recorridos que van desde una dificultad básica hasta otra más compleja y que varían, además de en los trazados de las pruebas, en el número de artefactos que debemos controlar: desde una *Mountain Bike* hasta una tabla de *snow* pasando por un ala delta y un *Quad*...

Técnicamente el juego es una pasada: los escenarios son generados muy a lo lejos, casi donde se pierde la vista, y los efectos de luz –concretamente los del sol– están hechos con *mala baba* para deslumbrarnos en los alocados descensos. No sería de extrañar que alguno de nosotros tuviera que sentarse frente a este «Sega Extreme Sports» con unas Rayban para evitar quemaduras en la retina... ¡es una broma!

De todos modos, de bonitos gráficos no vive el enchuscado y gran parte del éxito de este juego puede radicar en el control de los personajes. Es tan sencillo, intuitivo y responde tan bien que los golpes bruscos para evitar obstáculos de última hora se convierten en una labor tan reconfortante que asusta.

En lo que son puramente las opciones de juego existen las típicas partidas en modo *tetraversus* –hasta cuatro deportistas extremos– que aseguran la vida eterna del programa y que no desmerecen las posibilidades de campeonato, carrera libre o internet –no permite partidas *on-line*– que acompañan al conjunto.

En fin, que Dreamcast sigue siendo una fuente inagotable de verdaderas maravillas técnicas y de juego que endulzan la vida del aficionado con desarrollos dignos de años venideros. Además, en esta ocasión «Sega Extreme Sports» aúna colosales entornos gráficos con modos de juego variados y originales, que pocas veces habíamos visto por estos lares. Simplemente el mejor de todo el reportaje.


Bonita estampa con helicóptero al fondo y todo...

Puntuación

Sega Xtreme Sports — **9.2** Sobresaliente

DC (Sistema)	
Compañía:	Sega
Precio:	8.990 Ptas.
Género:	Deportivo
Traducción:	Sí

- La variedad de pruebas y los gráficos.
- Corto si nos empeñamos.

DIF SON GRA JUG


Esa ola nos está comiendo el terreno... ¡a correr!



Bonita cabriola con final incierto...

SURF RIDERS

Gerry Lopez

HAZTE AMIGO DE LOS BEACH BOYS

Si creías que nos faltaba alguna disciplina por comentar –concretamente una que se practica en parajes playeros donde las olas parecen elefantes–, sin duda estás esperando que te hablemos de «Surf Riders»: un bonito homenaje a los Beach Boys, a la música estilo Pulp Fiction y a todo lo que huele a californiano. Pero este juego, que hereda las glorias del clásico «California Games», va mucho más allá y se vale de las 3D para ofrecernos olas gigantes y personajes que se mueven con una suavidad digna de mención. Aunque está hecho con un gusto tremendo y engancha a la mínima, tiene un problema: el control del surfista es complicadísimo. Pero con entrenamiento todo se soluciona. Curioso.



Cuerpos californianos para ilustrar la ocasión.



¡Vamos ya! Esto está controlado...

Puntuación

Surf Riders — **6.5** Bien alto

PSX (Sistema)	
Compañía:	Ubi Soft
Precio:	4.995 Ptas.
Género:	Deportivo
Traducción:	No

- Original y gráficamente resultón.
- Hacerse con los mandos del surfista...

DIF SON GRA JUG

Sky Surfer

avance

CUANDO SE ENCIENDA LA LUZ, TE TIRAS

Quién no ha visto alguna vez esas imágenes de surfistas aéreos que se lanzan desde una avioneta con el único apaño de una tabla bajo sus pies y un paracaídas a la espalda. Pues a *grosso modo*, esa es la clave de «Sky Surfers», un juego de Infogrames para PS2 que intentará aprovecharse del potencia técnica de la máquina de Sony para enseñarnos escenarios inmensos, vistas imposibles y efectos atmosféricos inéditos.

Esa es la clave que, por ejemplo, hará de una fase un reto más complejo que otro: las turbulencias determinarán que subamos o bajemos bruscamente y que perdamos esas bonitas formas que debemos ejecutar para ganar unos valiosos puntos.


El túnel de viento no es tan peligroso como la caída libre.

Pero si no queremos correr tanto riesgo, hay un modo dentro de un túnel de viento donde lo importante son las acrobacias y la técnica para ejecutarlas.

Hasta principios del 2001 no podremos tirarnos de cabeza... cielo abajo.



Alas delta, globos... ¿qué hacemos nosotros a esa altura?



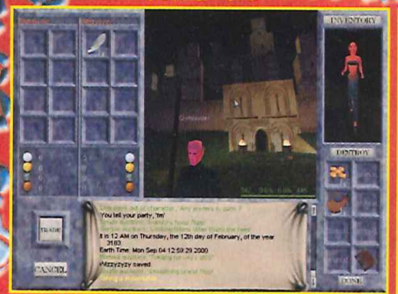
Bonita perspectiva del escenario... el juego promete, ¿eh?

EverQuest The Ruins of Kunark

¿Cuál es mejo

La redacción de Juegos & Cía. lleva dos meses convulsionada por culpa de las partidas *on-line* que se echan Nacho y Gustavo. El primero lleva colgado varios meses a «Everquest» y el segundo no deja de dar mamporros con «Diablo II». ¿Quién ganará?

COMERCIO



La cantidad de ítems que podemos comprar y cambiar en «Everquest» asciende a la cifra de 3.300... y para conseguirlos es necesario INTERACTUAR con los demás jugadores.

APRENDIZAJE

«EverQuest» es un juego muy complicado. El comienzo es duro ya que no contamos con ningún objetivo pero... ¿qué tal si hacemos evolucionar a nuestro personaje?

ENEMIGOS



Son muchos y peligrosos. Para ser exactos 5.000 que se reparten entre Dragones, Hombres Lobo, Zombies, Orcos, Dioses, Gigantes, Vampiros, Ogros, Elfos Oscuros...

FACTOR ROL



Eso depende de cada persona, pero «EverQuest» sí consigue que exista una conexión directa con el personaje que *rolea-mos*. Yo, por ejemplo, me *siento Paladín*. ;-)

FASES



Cuatro continentes con 29 ciudades, 46 zonas abiertas y 26 mazmorras en las que tardaremos un mínimo de quince minutos recorrerlas todas... ¿quién quiere simples *Actos*?

IDIOMA



«Everquest» –al contrario que «Diablo II»– es un juego ONLINE puro, por lo que nos encontraremos con personas de otras nacionalidades... ¡además de la ESPAÑOLA!

JUEGO EN EQUIPO



¿Para qué sirve un juego ONLINE si no jugamos con otras personas? En «Everquest» podemos ir a *nuestra bola*. No hay nada mejor que irse de fiesta con los colegas...

MUNDO PERMANENTE



El mundo de «Everquest» es paralelo al nuestro. Entramos cuando encendemos el módem y adquirimos un *rol*. Cuando desconectamos, ese maravilloso universo evoluciona...

RAZAS/CLASES



Son 13 razas y 14 oficios diferentes que podemos desempeñar. Dependiendo de lo que elijamos, nuestra facción cambiará radicalmente con los clanes amigos y enemigos.

SERVIDORES



Hay 35 servidores que pueden albergar más de 3.000 personas cada uno. Las caídas por *lag* se cuentan con los dedos de una mano. ¡Gus recuerda que pagamos por tener CALIDAD!

Reconozco que «Diablo II» es un grandísimo juego pero desgraciadamente no es puramente *ON-LINE* –lo siento Gustavo, pero los amigos imaginarios no existen–. Es cierto que se pueden crear partidas para un máximo de ocho personas aunque haya diez mil conectadas, pero nunca llegan a participar tan activamente como en «EverQuest». Y es que Gustavo, recuerda que en «Diablo II» puedes estar en una partida con otras personas y cargarte hordas y hordas de enemigos sin ningún tipo de compañía, por lo que la sensación de juego en equipo es prácticamente nula. Sin embargo, en «EverQuest» la interacción es total desde el momento en que nos conectamos: aunque SOLO haya ocho personas, podemos hablar, comerciar e incluso *pasar* de ellas. A la hora de jugar, casi siempre podemos movernos a nuestro libre albedrío, pero llegará un momento en el que tendremos que agruparnos con gente para conseguir objetos, experiencia o por simple diversión. El tema del idioma es importante: «EverQuest» es un juego donde se habla BASICAMENTE inglés, pero para los que no tengan *ni papa* existen clanes españoles que fomentan la amistad y el compañerismo bajo el mismo idioma.

Si a eso le añadimos que «Everquest» es exclusivamente para aventuras ON-LINE, por lo que todas sus posibilidades están enfocadas a ese ámbito y no padece los ENORMES defectos de «Diablo II»: es decir, limitación del número de jugadores por partida, interactividad o mundos permanentes.

«EverQuest» es lo mejor en juego ON-LINE.

Nacho





Cuestionario
¿Cuál te gusta más?

A continuación os traemos nuestro típico cuestionario sobre qué punto de vista de los dos –Nacho y Gustavo– os atrae más. Y es que si no hacíamos un artículo así, éstos dos terminaban por volvernos locos al resto de la redacción... ¡no paran de discutir!

1.- COMERCIO
Nacho: me gusta ir al centro comercial de «Everquest» a comprar y vender.
Gustavo: me gusta comerciar, pero me atrae mucho más luchar.
Nacho ☐ Gustavo ☐

2.- APRENDIZAJE
Nacho: me gusta trabajar mi personaje al máximo, odio las cosas facilitas.
Gustavo: aprende rápidamente a manejar a tu personaje y ¡a jugar!
Nacho ☐ Gustavo ☐

3.- ENEMIGOS
Nacho: en la variedad está el gusto y cuantos más mejor.
Gustavo: prefiero exterminar a enemigos con personalidad...
Nacho ☐ Gustavo ☐

4.- FACTOR ROL
Nacho: me gusta *rolear* con «EverQuest» y *sentirme Paladín*...
Gustavo: entrena a tu personaje pero no te quemes la cabeza.
Nacho ☐ Gustavo ☐

5.- FASES/ZONAS
Nacho: ya que pago dinero por jugar ,me gusta que «Everquest» sea infinito.
Gustavo: en mi mundo tenemos un reto, en *el otro*... estar por estar.
Nacho ☐ Gustavo ☐

6.- IDIOMAS
Nacho: no tengo ni idea de inglés pero conozco a la perfección el juego.
Gustavo: a diferencia del otro, está totalmente en castellano.
Nacho ☐ Gustavo ☐

...s. Diablo II

...r en Internet?

Si me preguntaran por qué no me gusta «Everquest» la respuesta sería simple y contundente: no me apetece pagar *dos mil pelas* al mes para que los dueños de los servidores llenen sus bolsillos de *pasta* por un servicio que muchas compañías ofrecen gratuitamente. Pero profundizando un poquito más también diría que no me gusta esperar *horas y horas* con mi personaje dentro de un barco cuando me decido a cambiar de continente. Todo eso sin contar que para salir de una sesión de juego en «Everquest» es necesario acampar... ¿alguien lo entiende?
Pero lo peor de este programa es el efecto animoso que causa en las personas. Por ejemplo, el otro día pillé a Nacho diciendo en plena redacción que "era un guerrero bendecido"... pero sinceramente, ¿a vosotros os parece normal que Nacho encuentre divertido esperar un barco ficticio y virtual durante veinte minutos?
Sin embargo «Diablo II» es práctico, entretenido y *enchuscante* y, a diferencia de «Everquest», tenemos una buena razón por la que luchar: eliminar al Diablo. En cambio en «Everquest» *te sueltan en medio de la nada* y te dicen "¡hala majo! haz lo que quieras que aquí hay libertad". Nacho dice que el objetivo te lo marcas tú, pero todavía no le he oído decir que tenga ninguno... Tan solo se dedica a matar bichos indefensos. Tiene que haber de todo.

Gustavo





RÁSCATE EL BOLSILLO

Como todos sabemos, en «EverQuest» hay que pagar una cuota mensual por jugar con él. Cuando lo compramos en la tienda, Verant nos regala un mes de conexión gratuíta que nos permite saber si lo que estamos viendo nos entretiene o no. Si no nos convence, lo único que tenemos que hacer es llevar el juego a la tienda y cambiarlo por otro... Verant no nos obliga a jugar con «EverQuest» ni a pagar por decreto...

Nacho

Con «Diablo II» nos ahorraremos una *pasta inmoral* todos los meses, ya que jugar con el resto del mundo a través de internet es totalmente GRATIS. Sin embargo, con «Everquest» todo lo que recaudan lo dedican a la *noble* causa de mantener en forma sus servidores de juego. ¿Alguien se lo cree de verdad?

Gustavo

7.- JUEGO EN EQUIPO
Nacho: ¿de qué sirve un título *on-line* si te limitas a jugar solo?
Gustavo: elijo con quién quiero jugar en cada momento.
Nacho ☐ Gustavo ☐

8.- MUNDO PERMANENTE
Nacho: conoce a más de dos mil personas dentro de la misma partida.
Gustavo: me gusta configurar mi mundo antes de entrar.
Nacho ☐ Gustavo ☐

9.- RAZAS/CLASES
Nacho: quiero configurar al máximo mi personaje decidiendo hasta su religión.
Gustavo: prefiero elegir rápidamente mi personaje y no perder el tiempo.
Nacho ☐ Gustavo ☐

10.- SERVIDORES
Nacho: prefiero pagar por unos servidores de calidad antes que perder el tiempo.
Gustavo: no me gustan las milongas...
Nacho ☐ Gustavo ☐

¡Participa!

¿Nacho o Gustavo?: ellos han expresado su punto de vista acerca de lo que entienden que debe ser un juego *on-line*, pero obviamente no tenéis porqué estar de acuerdo al 100% con ninguno de los dos. ¿Qué ocurriría si hubiérais contestado cinco preguntas a favor de Nacho y otras tantas a favor de Gustavo? Pues ciertamente lo tendríais difícil porque encontrar en el mercado un clónico que mezcle estos dos títulos es como buscar un redactor que combine la *orondez supina* de Gus con el *Paladinesco* sentido de la vida de Nacho. IMPOSIBLE.

Escríbenos: si después de leer esta comparativa no estás de acuerdo con algún argumento de los expresados por Nacho y Gustavo, no lo dudes, escríbeles un mensaje para ponerles las cosas en su sitio, ¡hombre!
comparativa.juegos&cia@hobbypress.es

COMERCIO



En «Diablo II» podemos comerciar con todo el que nos plazca mediante un sistema muy práctico. En «Everquest» no he visto nunca comerciar a Nacho... ni a nadie.

APRENDIZAJE



Instalar y jugar. En comparación con «Evernosequé», no hay tutorial –por que no le hace falta–. Es tan fácil y divertido que asusta. *Plug & Play* que diría Bill Gates.

ENEMIGOS



Cientos y cientos de enemigos distintos, razas, tamaños, colores, altura... en este juego nos encontrarmeos de todo. ¡Y no son simples cubos con texturas!

FACTOR ROL



La gran cantidad de cálculos que realiza el programa para determinar qué golpes impactan o quién golpea más fuerte son infinitos. En «Everquest» todo depende de la experiencia.

FASES



Este es el mundo de «Diablo II». No hace falta estar todo el día conectado a internet para saber dónde estamos. ¿Os parecen pequeñas las dimensiones del mapita?

IDIOMA



Do you can speak english? Si tu respuesta es NO estás perdido. En «Everquest» no hablarás otra cosa. Sin embargo en «Diablo II» tenemos hasta ¡un *chat* en ESPAÑOL!

JUEGO EN EQUIPO



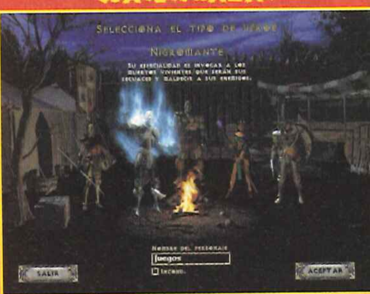
Hasta ocho jugadores puede albergar «Diablo II» simultáneamente. Más que suficientes para hacer un equipo selecto, compacto y mortal de necesidad...

MUNDO PERMANENTE



¿Para qué jugar con alguien que no deseas? En *el otro* título tienes que compartir escenario con *lo que te toque*. En «Diablo II» puedes crear una partida solo para ti y tus colegas...

CLASES/RAZAS



Cuando Nacho me dijo que había gente que hablaba Elfo me pregunté: ¿acaso hay que aprender ese idioma para divertirse? Con mis cinco personajes me lo paso en grande.

SERVIDORES



Es verdad que cuentan con poca capacidad, pero insisto en que son GRATUITOS y *dos mil pelas* al mes son muchas. ¿Quién quiere gastarse 24.000 *cucas* al año? ¡Una pasada!

Trucos

Un *Che* en apuros

Hola, me llamo Pablo Nicolás Zárate, tengo 11 año y soy argentino. ¿Me podíais dar los trucos para los juegos:« Frenzy¡ Dead in the Water», «Test Drive Off-Road» y «Asteroids». Gracias.

Pablo Nicolás Zárate (Argentina)



Hola Pablo, ahí van tus trucos... y igracias por escribirnos desde tan lejos:

Para «Frenzy¡» te damos estos *password*:
- Nivel 2: ADRIAN.
- Nivel 3: CORRODE.
- Nivel 4: GLUGGLUG.
- Nivel 5: SNOWBALL.
- Nivel 6: FLATPACK.
- Nivel 7: SPOOKY.
- Nivel 8: BOSSMAD!
- Nivel 9: RUNAWAY!

Para que estos códigos del «Dead in the Water» funcionen debes pulsar y mantener los botones Cuadrado y Círculo al mismo tiempo en la pantalla principal de menú. Cuando oigas un *sonido de pollo*, introduce los siguientes códigos sin soltar ninguno de los dos botones.
- Modo Dios: R2, L2, R1 y R2.
- Misiles infinitos: L1, R1, L1 y L2.
- Ondas más grandes: R2, L1, R1 y R1.
- Armas especiales ilimitadas: R1,L1, L2 y L2.
- Turbo ilimitado: L2, R2, L2 y R1.
- Más dinero: L1, R1, R y R2.
- Todos los circuitos: L2, L2, R1 y L1.

Introduce estos códigos como nombre y obtendrás estos resultados:
- Jugar con Buggy: SPRINTER.
- Pista Dirt Dash: FRIENDLY.
- Monster Truck: BEEFY.
- Ningún Truco: DAVON.
- Circuito Pharaoh: SANDDUNE.
- Circuito Sand: CRAZY.
- Circuito Snowball: SNOWMAN.
- Coche Stock: LOWRIDER.

Y por último el sensacional «Asteroids»:
- Pausa el juego y pulsa Arriba, X, Abajo, Triángulo, Izquierda, Círculo, Derecha y Círculo: obtendrás 99 vidas más.
- Para ser invencible pausa el juego y pulsa Abajo, Abajo, Arriba, Arriba, Círculo, Cuadrado, Triángulo y Triángulo.

Rol y estrategia

¡Hola!, me llamo Juan, soy de Zaragoza y tengo 14 años. Quisiera trucos para estos juegos: «Heroes of Might & Magic II y III», «StarCraft», «WarCraft 2» e «Icewind Dale». Me salvaríais la vida. Gracias.

Juan Ovejero (Zaragoza)

Pulsa Enter e introduce esto códigos para «Heroes of Might & Magic II»:
- Cinco Dragones negros: 32167.
- Fin del combate: 1911.
- Mapa completo activado: 8675309.
- Gemas extras: 899101.
- Más oro: 101111.
- Incrementa tus posibilidades de victoria sobre el enemigo: 123456789.
- Pierdes el combate: 1313.
- Ganas la batalla: 911.

Para usar estos códigos del «WarCraft II» presiona Enter. Escribe el código y presiona Enter de nuevo.
- Invencibilidad: IT IS A GOOD DAY TO DIE.
- 10.000 unidades de oro, 5.000 de madera y 5.000 de aceite: GLITTERING PRIZES.
- 5.000 unidades de aceite: SPYCOB.
- Obtén madera con solo dos golpes: HATCHET.
- Acelera la producción: MAKE IT SO.
- Acelera la velocidad de tus unidades: TITLE.
- Desactiva las puertas mágicas: NOGLUES.
- Muestra todo el mapa: SHOWPATH.
- Muestra todo el mapa (multijugador): ON SCREEN.
- Sube de nivel toda la tecnología: DECK ME OUT.
- Todos los hechizos: EVERY LITTLE THING SHE DOES.
- Victoria instantánea: UNITE THE CLANS.
- Rendición instantánea: YOU PITIFUL WORM.



Para introducir estos códigos del «StarCraft» pulsa Enter, introduce el código y vuelve a pulsar Enter:
- Invalidan alimentos y requisitos *Psi*: food for thought.
- Acaba el nivel victorioso: staying alive.
- Invalida la tercera tecnología: modify the phase variance.
- Los enemigos no pueden usar *Psionics*: noglues.
- Construcciones rápidas: operation cwal.
- Energía infinita: the gathering.
- Invencible: power overwhelming.
- 500 puntos de mineral: whats mine is mine.
- 500 puntos de Gas: breathe deep.

En «Icewild Dale» pulsa Control y Tabulador. Después teclea uno de los siguientes códigos después de la palabra CHEATERS DOPROSPER: en la ventana.
- FirstAid(): obtienes cinco pociones de curación y antídoto, y un solo pergamino.
- SetCrrentXP(número): da a los personajes seleccionados la cantidad de experiencia que indiques en el campo *número*.
- AddGold(número): obtienes la cantidad de oro que especifiques en el campo *número*.
- ExploreArea(): muestra el mapa completo.
- Hans(): te transporta junto con tu grupo hacía otro punto del mapa.
- Midas(): obtienes 500 unidades de oro.

Introduce estos códigos del «Heroes of Might & Magic III» pulsando el Tabulador:
- Ver los *item* secretos en el mapa: nwcalreadygotone.
- Más suerte para tu héroe: nwccastleanthrax.
- Tu héroe gana más puntos para moverse: nwccoconuts.
- Ver el mapa completo: nwcgeneraldirection.
- Tu héroe gana un punto de experiencia: nwcigotbetter.
- Desbloquea las construcciones para el castillo: nwconlyamodel.
- Tu héroe gana 999 puntos de hechizo: nwctim.



Cajón de sastre

Hola, el motivo de esta carta no es otro que el gran interés que tengo por conseguir trucos para los siguientes juegos: «Swat 3», «Roller Coaster Tycoon», «Midtown Madness» y «Sim City 3000». Hasta la próxima.

Rubén Alcocer Ruíz (Burgos)

Buenas, para que estos códigos del «Swat 3» te funcionen nada más comenzar la misión debes pulsar y mantener las teclas Ctrl, Alt y Shift. Después pulsa la tecla ñ: aparecerá una pantalla de color negro, introduce ahí estos códigos:
- Para pasar a la siguiente pantalla: IAMLEET.
- Inmunidad para el grupo: SWATLORD.
- Para vestirte con pantalón corto: CASUAL.
- Convierte la misión de noche en día y viceversa: NOSHADES.

Para conseguir dinero infinito en «Roller Coaster Tycoon», sólo tienes que coger a un visitante del parque y ahogarlo en el agua.

Introduce estos códigos como tu nombre en el «Midtown Madness» para que te funcionen:
- Ver a la policía en el mapa: Showme Cops.
- Los coches van diez veces más rápido: Warp Eleven.
- Todos los coches son *minis*: Tiny Car.
- Todos los vehículos se transforman en autobuses escolares: Big Bus Party.
- Todos los vehículos van marcha atrás: amizdA eoJ.

Pulsa y mantén Ctrl, Alt Shift y C en «Sim City 3000» y te aparecerá un recuadro donde puedes introducir estos códigos:
- Las construcciones te salen gratis: i am weak.
- Industria de alta tecnología: nerdz rool.
- Todas las centrales de energía: power to the masses.
- Todas las centrales de agua: water in the desert.
- Cambia el mar por agua dulce: Salt off.
- Cambia el mar por agua salada: Salt on.
- Eleva el terreno: Terrain one up.
- Desciende el terreno: Terrain one down.
- Las ciudades vecinas intentan negociar con nosotros: let's make a deal.

Jim en apuros

Hola queridos amigos de Juegos & Cía., soy un gran *fan* vuestro. Busco desesperadamente trucos para el «Earthworm Jim» y el «Moto Racer» para PC . Muchísimas gracias...

Asier Sánchez Sáez (Granada)

Para activar los códigos de «Earthworm Jim» pausa el juego y teclea:
- 1.000 balas: POP QUIZ HOTSHOT.
- Todas las armas por tiempo ilimitado: ALL SYSTEMS GO.
- Continuaciones extras: CAN O WORMS.
- Vidas extras: GIMMIE JIM.
- Elegir nivel: GET THE CHEESE TO SICKBAY.
- Energía y vida al máximo: THREE MILE ISLAND.



¡Escríbenos!

No lo dudes más, envía tus cartas a:
Juegos & Cía.
C/Pedro Teixeira nº8, 5ªPlanta
28020 Madrid
Indicando en el sobre: Consultorio Juegos

También podéis enviar vuestros correos electrónicos a:
cjuegos.juegos&cia@hobbypress.es



Trucos & Cía.

Sumario

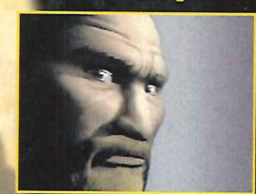
Ponemos punto y final a esta aventura de espías, robots asesinos y misiles que amenazan con destruir el mundo.

Participa y consigue tu gorra exclusiva de Juegos & Cía.

Envíanos tus trucos y, si son publicados, recibirás esta fantástica gorra.

Capítulo final de un juego que cuenta con un argumento apasionante y para el que llegar al final ha supuesto todo un reto. Por cierto, este mismo mes Ubi Soft pone a la venta la versión PC de «A Sangre Fría»...

Planta en proceso


Intenta abrir la puerta de acero...


... y asistirás a una secuencia en la que Gregor...


... interroga a Corb.


Vuelves a la mina, con Gregor siguiendo tus pasos.


Pregúntale a Gregor si tiene alguna idea.


Ve por el pasillo a la izquierda de la pantalla...


... y acércate sigilosamente al guardia. Golpéale por detrás.


El técnico comenzará a dispararte pero Gregor lo abatirá.


Acciona la palanca dos veces. La puerta se cerrará sin darte tiempo a salir.


Pregúntale al técnico sobre la palanca... y que mantenga la puerta abierta.


Retrocede y entra por la puerta de la derecha.


Evita los láser y golpea al guardia lo más pronto posible. Gregor te seguirá.


Continúa por el túnel –antes del puente– con tu arma preparada.


Gregor te cubrirá mientras atraviesas el puente.

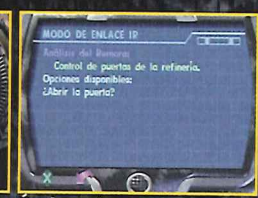

Atraviesa el puente a toda prisa y gira a la derecha para esconderte detrás de las rocas. Mientras llegas deja fuera de combate...


... a los guardias con la ayuda de Gregor. Al llegar al puente hazte cargo de la gran ametralladora...


... y déjasela a Gregor para que la utilice. Ahora debes salir corriendo de allí.

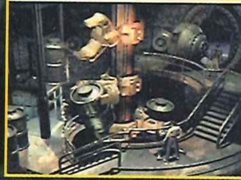

Continúa por el túnel y mata al guardia que hay tras la vieja vagoneta.

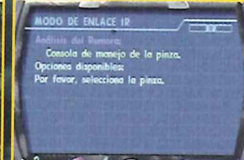

Ahora tienes el camino libre. Dirígete al Rémora.



Úsalo en la puerta...


... para abrirla.


Atraviésala y llegarás a una habitación donde hay una gran máquina y un ascensor.



Habla con los técnicos y golpea la consola. Usa el remora en la consola para accionar...


... el brazo mecánico tres con el fin de quitar el barril que bloquea la puerta del ascensor.


Recibirás una mala noticia: hay un láser al otro lado de la puerta que te impide pasar.


Sube las escaleras...


Examina la ventana.


Salta por ella y llegarás a una habitación.


Habla con Tolstov y dispara al guardia que vendrá a investigar.

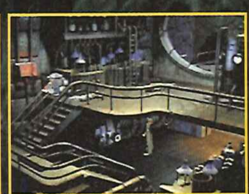

Sal de la habitación...


... por la ventana antes...


... de que entre el robot.


¿Han matado al pobre Tolstov?


Ve hacia las escaleras que se encuentran junto a la ventana...


... y a continuación entra por donde lo hizo el robot.


Coloca la mina en el punto de recarga. Esto hará que el robot sea destruido...


... por la mina. Sube las escaleras y examina el cuerpo de Tolstov...


Usa el rémora en esta sala para autorizar el control de las ametralladoras.


Recoge la tarjeta de identificación de Tolstov.


Entra en el *hall* principal.

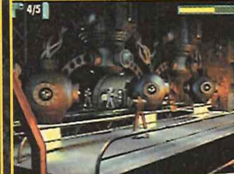

Cerciórate de no ser visto por los guardias y sube de nuevo las escaleras.


Usa la tarjeta de Tolstov en el ascensor.


Así conseguirás acceder...


... a la primera planta.


Súbete a la cinta transportadora y usa la tuberías para cruzar al otro lado.


Dispara a los guardias que te encuentres.


Sigue por las cintas transportadoras...

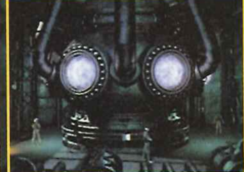

... eliminando a todos los guardias que se crucen en tu camino.


Avanza hasta llegar a un pasillo ciego, que no tiene salida...


Y encontrarás una palanca que debes accionar.

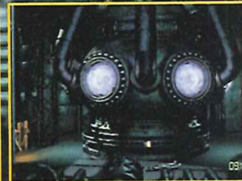

A continuación baja de nuevo a la planta inferior y sacude a los guardias que te encuentres.


Vuelve al cruce de plataformas.


Y vuelve a bajar al nivel inferior...


... selecciona la bomba y busca un panel frontal...


... de la *baby blue* para colocarla.

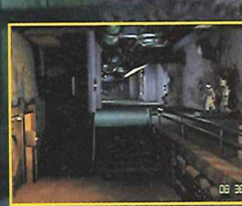

Un reloj comenzará su cuenta atrás.


Sal de la habitación antes de que regresen los guardias.

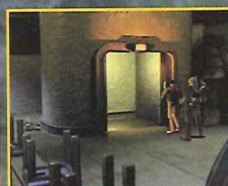

Ayuda a Gregor a salir de una comprometida situación.


Da la vuelta a la esquina y entra en el edificio de oficinas.


Debes salir de este edificio antes de la que la bomba haga explosión


Baja las escaleras hacia la siguiente habitación.


Sigue por la puerta de la derecha.


A continuación sube a la primera planta en el ascensor.


Elmimina a los guardias que te encontrarás en la cantina. Baja en el ascensor que te conduce a...

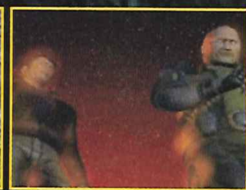

... los servicios. Ahora solo tienes que salir por donde entraste en la primera misión.



Y esperar a que todo salte por los aires gracias a tu bomba.


Con gran emoción verás saltar por los aires...


... gran parte de la plataforma.


Pero Gregor no está muy feliz...


... con el espectáculo de sangre y destrucción que tiene ante sí.


Al fin y al cabo, también tiene su pequeño corazón.



Base de tierra

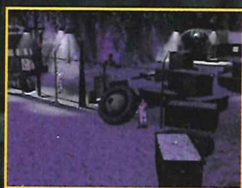

Sube las escaleras...


Hasta alcanzar el nivel más alto.


Muévete sigilosamente para no ser descubierto por los guardias.


Sal por la izquierda y dirígete hacia la valla metálica donde verás un viejo neumático.


Cuando los guardias no miren, muévete con cautela y atraviesa la valla...


... por un agujero que hay escondido detrás del neumático.


Dirígete al edifico de mantenimiento... sabrás cuál es por la puerta de garaje.


Sube las escaleras...


... y mira por una de las ventanas: verás al guardia viendo la televisión.


Mueve la antena de la televison para atraer la atención del guardia.


Una vez que suba arréale un puñetazo.


Quítale su tarjeta de identificación, baja de nuevo las escaleras...


... y entra en el edificio.


Encontrarás el interruptor de la luz cerca de la televisión.


Para atraer al guardia del exterior.


Dirígete hacia el otro edificio y usa la tarjeta para entrar.


Habla con el técnico que se encuentra en su interior.


Coloca de nuevo la mina en el punto de recarga, usa el Rémora para llamar a los robots,...


... que picarán como torpes. La mina acabará con ellos.


Dirígete al edificio que hay al fondo de la base...


... dirígete al Bunker que verás cerca del neumático.

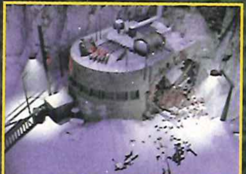

Acciona la llave del gas...

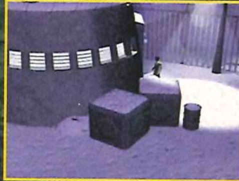

Sube las escaleras hasta llegar a la lanzadera de misiles.


Allí debes acabar con varios guardias, sigilosamente...


... usa de nuevo el remora con la lanzadera y dispara el misil


Ahora vete hacia el bunker que destrozaste.

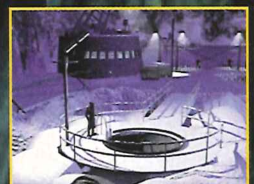

Elimina a los guardias que hay por los alrededores.


Lárgate al primer bunker que encontraste –justo al lado de las escaleras del comienzo–.



Descarga el código desde la consola al rémora.



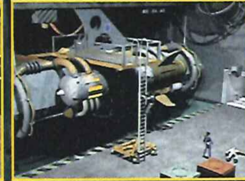

Vuelve al túnel del monorraíl...


... y serás testigo de una acalorada discusión...


... en la que Gregor saldrá muy mal parado.


Introduce el código desde el rémora en el monorraíl para entrar en el túnel.


Elimina a todos los guardias para activar la alarma que atraerá a los minirobots.


Como el ascensor no funciona, debes subir por las escaleras hasta lo más alto del tren.


Dirígete hasta el final del tren eliminando a todos los guardias que salgan a tu paso.


Sube las escaleras y entra por la puerta IRIS y rapidamente elimina a otro molesto guardia.


Usa el rémora en la puerta.

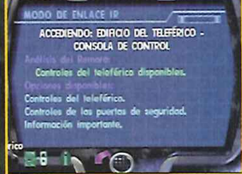

Vete a una habitación donde encontrarás una consola.


Baja por el ascensor mientras Chi controla la consola.


Elimina a los guardias y llama al ascensor para subir una planta.


Coloca la mina en el punto de recarga...

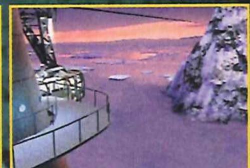

... y espera paciente a que el robot muerda el anzuelo.



Usa el terminal para...


... llamar al teleférico.

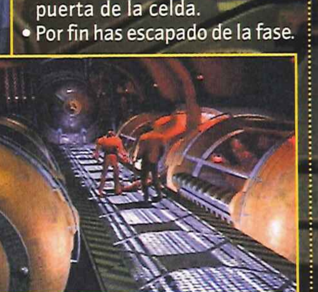

Da la vuelta al edificio...


... y salta al teleférico para dirigirte al final.

Llegamos al esperado final

Base de la Isla

- Rota la plataforma giratoria tres veces en la dirección de las manillas del reloj.
- Cuando termines con los guardias, vuelve a girarla pero esta vez dos veces hacia el lado contrario.
- Cruza la plataforma.
- Salta al teleférico y gira de nuevo la plataforma una vez hacia la derecha.
- Recoge el *pack* de emergencia.
- Acaba con los robot y utiliza el *pack* de emergencia en el ascensor.
- Gira la válvula del gas para llamar la atención de un técnico, tras una breve conversación con él, utiliza el ascensor para bajar a la planta inferior.
- Acaba con varios robots.
- Llegarás a la sala de mandos: allí encontrarás la celda de Alexandra vacía.
- Vuelve a la sala de mandos y desde ésta vete al centro de control: debes intentar abrir la celda de Alexandra.
- Cierra, en el siguiente orden, las celdas 4, 9, 10, 7 y 12, Inmediatamente abre la 9 y 11. Con esta artimaña conseguirás encerrar a todos los robots.
- Acaba con los guardias en la sala de mandos y hazte con sus pases. Ya puedes acceder al ascensor principal.
- Recoge información del reactor con el rémora: ya puedes abrir la puerta que encontraste cerrada en la sala de control.
- Utiliza el ascensor principal para llegar hasta el teleférico.
- Desactiva la bomba auxiliar girando la válvula que verás en la pared y regresa de nuevo al reactor: desactiva la bomba principal.
- Vuelve a la habitación de control y coge de nuevo el ascensor.
- Cruza el puente y acaba con el último guardia: usa el rémora en la central de mando.
- Habla con *Alex* y coge el ascensor principal.
- Usa de nuevo el rémora para bajar el puente.
- Coge el ascensor principal hasta el teleférico y recoge el *pack* de emergencia: colócalo en la sala de control por lo que ya puedes bajar el puente.
- Regresa al ascensor principal para rescatar a *Alex*.
  - Para conseguirlo debes utilizar una *bomba lapa* en la puerta de la celda.
  - Por fin has escapado de la fase.



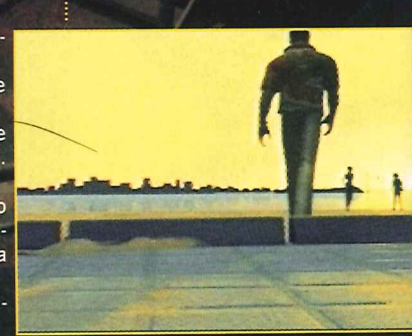






El submarino

- Dispara a los marineros y sal por la parte derecha de la pantalla.
- Acaba con todos los marineros que salgan a tu encuentro.
- Manipula la puerta de seguridad y usa el ascensor para bajar al pasillo de mantenimiento.
- Elmimina a los guardias, sube las escaleras que hay al final del pasillo y vuelve al ascensor.
- Habla con el técnico que te encontrarás en la parte posterior del submarino.
- Elimina al guardia que hay en la sala de máquinas.
- Tras pasar por la oficina, vuelve a la lanzadera de misiles.
- Allí recibirás un mensaje de Chi.
- Vuelve al ascensor donde te encontrarás con Lukyan y Chi.
- Estos desaparecerán.
- Rescata al capitán y te lo agradecerá dándote la combinación que debes utilizar en la oficina.
- Regresa a la oficina e introduce este código para hacerte con la llave del misil.
- Regresa de nuevo al puente donde Lukyan te golpeará.
- Perderás tu arma, pero si le golpeas rápidamente –a Lukyan– debes irte al puente. Usa el rémora.
- Aparecerá Nagarov saliendo del ascensor: él tiene la segunda llave del misil.
- Una explosión acabará con Nagarov.
- Aprovecha para registrarle y recoger la llave.
- Corre hacia el puente para detener el lanzamiento del misil.
- Rescatar a Chi... y llegarás al final del juego.





Viper Racing

Al empezar una carrera -*Career*- utiliza estos nombres:

Modo pequeño barco
SML

Motor más potente
POW

Corren por ti los demás
BAA

Siempre ganas
WIN



Los Sims Más Vivos que Nunca

Mientras estás jugando, pulsa CTRL + SHIFT + C para hacer aparecer una barra de texto en la esquina superior izquierda de la pantalla. Allí teclea uno de los siguientes códigos:

1000 Simoleons
rosebud

Ver personalidad e interés
interests

Nueva historia de la famillia
hist_add

IceWind Dale

Debes tener una versión del programa 1.05 o superior. Mientras juegas pulsa las teclas Control + Tabulador. Después teclea uno de los siguientes códigos en la ventana.

500 monedas de oro
CHEATERDOPROSPER:Midas: obtienes 500 unidades de oro.

Todo el oro del mundo
CHEATERDOPROSPER(número): ganarás la cantidad de oro que especifiques en *número*.

Primeros auxilios
CHEATERSDOPROSPER:FirstAid(): te haces con cinco pociones de curación y antídoto, y un pergamino.

Mapa completo
CHEATERSDOPROSPER:ExploreArea(): muestra el mapa del juego completo.



F1 2000

Dobla tu velocidad



Crea un perfil con el nombre **Damon Hill** y verás cómo tu coche dobla su potencia...

Simplemente el mejor

En el menú de juego escribe **Hakkinen is the best** y obtendrás el coche de *Mika* con una velocidad punta inigualable.

Sanity Aiken's Artifact

Pulsa Enter durante el juego e introduce las siguientes claves



Modo Dios

mptedthehead activa el modo dios...

Energía Infinita

mpjuiceme te da toda la energía que necesitas.

Todos los niveles

mpshipit desbloquea todos los niveles del juego.

Close Combat: A Brigde Too Far

Si quieres amentar tu número de puntos en campaña para poder comprar todas las unidades que quieras, sólo debes hacer lo siguiente:



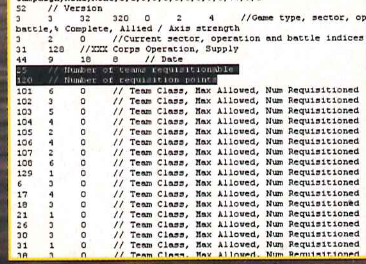
Crea una nueva Campaña...



... y grábala con un nombre. Abre un procesador de texto cualquiera y...



... edita la partida que se encuentra dentro del directorio del juego *save*.



```
Campaign,None,None,0,1,3,3,0,0,0,0,0,0,77,0,1
52    // Version
3     3     32    320   0     2     4     //Game type, sector, op
battle,% Complete, Allied / Axis strength
3     2     0     //Current sector, operation and battle indices
31    128   //XXX Corps Operation, Supply
44    9     18    8     // Date
25    // Number of teams requisitionable
120   // Number of requisition points
101   6     0     // Team Class, Max Allowed, Num Requisitioned
102   3     0     // Team Class, Max Allowed, Num Requisitioned
103   5     0     // Team Class, Max Allowed, Num Requisitioned
104   4     0     // Team Class, Max Allowed, Num Requisitioned
105   2     0     // Team Class, Max Allowed, Num Requisitioned
106   4     0     // Team Class, Max Allowed, Num Requisitioned
107   2     0     // Team Class, Max Allowed, Num Requisitioned
108   6     0     // Team Class, Max Allowed, Num Requisitioned
129   1     0     // Team Class, Max Allowed, Num Requisitioned
6     3     0     // Team Class, Max Allowed, Num Requisitioned
17    4     0     // Team Class, Max Allowed, Num Requisitioned
18    3     0     // Team Class, Max Allowed, Num Requisitioned
21    1     0     // Team Class, Max Allowed, Num Requisitioned
26    3     0     // Team Class, Max Allowed, Num Requisitioned
30    3     0     // Team Class, Max Allowed, Num Requisitioned
31    1     0     // Team Class, Max Allowed, Num Requisitioned
38    3     0     // Team Class, Max Allowed, Num Requisitioned
```

Verás que modificando en este documento los puntos obtendrás el dinero necesario.

Shogun: Total War

Introduce estos códigos durante el juego -recuerda que no funcionan en la **versión 1.01**-

Mapa completo



Con **matteosartori** verás todos los escondrijos del mapa.

Fondos Extra



Con **muchkoku** recaudarás fondos extra.

Vida Infinita



Con **prototypearmy** recibirás vida infinita para todas tus tropas.

Mat Hoffman's PRO BMX



Movimientos especiales



BACKFLIP: Derecha, Abajo y Cuadrado.



Simgle Tailwhip: Abajo/Derecha + Círculo.



Indian air: Arriba/Derecha + Círculo.



Superman: –cuando estés en el aire– Arriba/Izquierda + Círculo.

Grind Session

Elegir nivel



Haz una pausa en el juego y pulsa Círculo, Arriba, Abajo, Cuadrado y Triángulo.



Sal de la pausa y vuelve hacer otra pausa. A continuación pulsa Abajo, Izquierda, Arriba, Derecha, Abajo, Izquierda, Arriba y Derecha.

Todas las acrobacias





Haz una pausa en el juego y pulsa Abajo, Izquierda, Arriba, Derecha, Abajo, Izquierda, Arriba e Izquierda.

ISS Pro Evolution



Consigue los dos equipos All-Star

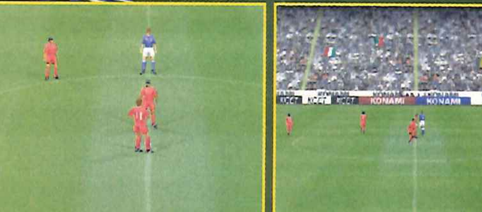




Selecciona el modo Copa...

... e introduce la siguiente combinación en la pantalla de selección de equipo:

Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda y Derecha.

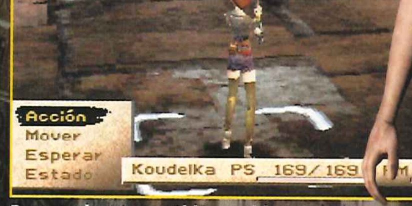




Ahora podrás disfrutar de dos equipos plagados de buenos jugadores, técnicamente insuperables.

Koudelka

Guardar en cualquier lugar



Para grabar tu partida en el lugar de la aventura que quieras...



... pulsa inmediatamente círculo cuando el nombre de la actual habitación aparezca en pantalla.

Dave Mirra Freestyle BMX

Movimientos especiales



Wall tap: **Derecha + X**.

Fastplant: **Izquierda + x** –cerca de lo más alto de rampa–.



Manual: **Abajo + X** y mantén pulsado **X**.



Nose wheelie: **Arriba+ X** y mantén pulsado **X** hasta que ejecute el movimiento.

TOCA World Touring Car

Circuitos reflejados



Ve al menú de opciones, escoge *códigos de acceso*...



... e introduce **Weflipped** como nombre.

Baja gravidez



En el menú de opciones entra en la pantalla *acceso a códigos*...

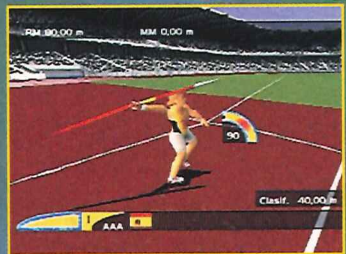


... y utiliza **Europa** como nombre.



Sydney 2000

Medallas de oro en jabalina



Para conseguir fácilmente el oro en jabalina...



Pulsa en la pantalla de elección de prueba **Círculo, Cuadrado** y **Cuadrado**.

Medallas de oro en 100 metros lisos



Consigue la medalla de oro en los 100 metros lisos...



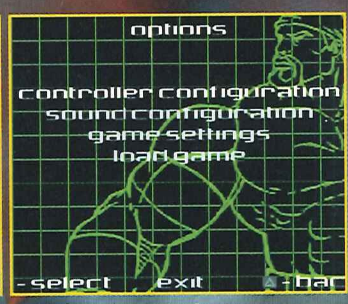
Pulsado en la pantalla de elección de prueba **X, X, X, Círculo, Círculo** y **Círculo**.

Mortal Kombat Special Forces

Activar trucos



Una vez terminado el juego, selecciona *game settings*...



... en el menú y activa los trucos.

Recarga

Carga una partida y la comenzarás con 999 unidades de munición, todas las armas y *combos*.



Después de activar los trucos, comienza una partida y pulsa **X,X,X, Cuadrado, Cuadrado** y **Cuadrado**.

Spiderman

Introducir códigos

Deberás introducir los códigos en el menú de *password*.



Para derrotar a Venom teclea GVCBF como *password*.



Para derrotar a Venom y Lizard teclea QVCLF como *password*.





Para acceder al laboratorio introduce G-FGN.

Warlocked

Todos los niveles



Entra en la pantalla de *check code*...

... e introduce como *password* NCQFFY...



... para poder acceder a todos los niveles.

Beast Ending



Entra en la pantalla de *check code*...

... e introduce como *password* VGLYDWRVS...

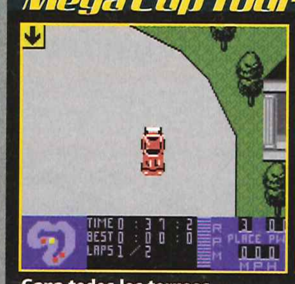




... para combatir con el enemigo final.

Test Drive 6

Mega Cup Tournament



Gana todos los torneos...

... para poder acceder a la *Mega Copa*.

Metal Gear Solid

Elegir nivel

Completa el juego en modo *easy*...



... y podrás disfrutar de nuevos objetivos en los diferentes niveles.

Modo sonidos

Completa el juego en el modo *VR Training*...



... y *VS Battle* para acceder al modo sonidos...



... que te permitirá disfrutar de distintas melodías y efectos durante el juego.

Game Boy Color



Earth Worm Jim

Niveles



Usa los siguientes códigos en el menú *password* para acceder a los diferentes niveles...

Laboratory

SCI-FI	000-192
LABORATORY	162-203
GRAVEYARD	000-195
BEDROOM	000-181
SWEETSHOP	000-244
DESOLATION	000-171
SUBWAY	000-200
GARDEN	000-163

BDWBBB BBBBBB BBLDZZ
BCDFGHJKLMNPQRST
VWXY 0123456789!

BDWBBB BBBBBB BBLDZ –parece raro pero es así–.

Graveyard

SCI-FI	000-192
LABORATORY	162-203
GRAVEYARD	158-195
BEDROOM	000-181
SWEETSHOP	000-244
DESOLATION	000-171
SUBWAY	000-200
GARDEN	000-163

BDWM7B BBBBBB BBVHL7
BCDFGHJKLMNPQRST
VWXYZ0123456789!

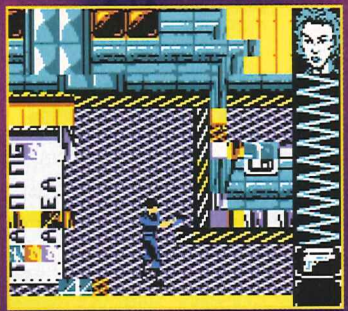
BDWM7B BBBBBB BBVHL7.

Perfect Dark

Transfer Pak Cheats



Usa tu versión del juego de Game Boy para activar cuatro trucos en la versión de N64.



Con el *Transfer Pak* podrás descargar la información de tu Game Boy Color hasta la Nintendo 64 y acceder a: *Cloaking Device, Hurricane Fists, R-Tracker* y *All Guns* en el modo Solo.

Cartepillar

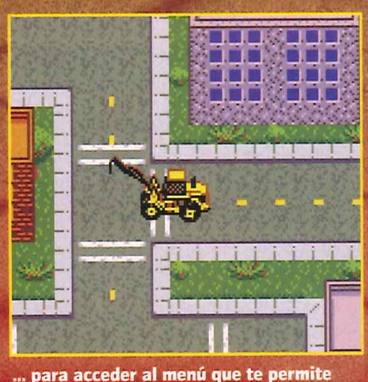
Seleccionar nivel



En el menú *password*..

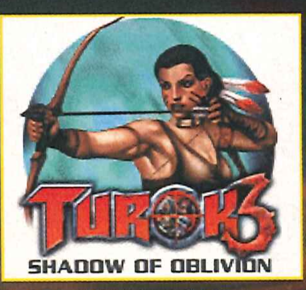


... introduce BG6S.



... para acceder al menú que te permite elegir cualquier nivel del cartucho.

Turok 3: Shadow of Oblivion



En la pantalla del menú principal introduce los siguientes códigos.

Vidas infinitas



FJVHDCK

Munición ilimitada



ZXLCPMZ

Seleccionar nivel



XCDSDFS

Extreme G2

Para que estos trucos te funcionen debes entrar en el menú de opciones y elegir la opción *password*.

Mirror mode



Introduce HS3B9BQ9DGPL.

Todos los circuitos



Introduce 8KLSZKW76ZM7 ¡Ya no te tienes que currar todos los escenarios!

Todos los vehículos



Introduce 3GP8ZKW76ZMW para correr con la moto que desees.

Todos los circuitos y vehículos del modo duelo

Introduce W7LRGCQ9D6P5 y tendrás todo lo que quieres sin apenas esfuerzo.

Turok: 3 Shadow of Oblivion

Para introducir los siguientes códigos *pausa* el juego e introdúcete en el menú Enter new sacret.

Todas las armas



Introduce: Buho amarillo, Oso dorado, Buho amarillo, cucaracha verde, águila rosa y Buho amarillo.

Munición infinita



introduce un Paz verde, un Reno verde, un toro azul, una sepiente naranja, un águila verde y un Pez verde y no tendrás que preocuparte por las balas.

Tercer nivel



Introduce: Buho amarillo, Conejo blanco, Oso dorado, Cucaracha verde, Rana amarilla y puma rojo.

Quinto nivel



Accede al quinto nivel introduciendo: Oso dorado, insecto rojo, Caballo morado, Oso dorado, Rana amarilla y Reno verde.



Tony Hawk's Pro Sakter

Para introducir todos esto códigos tienes que *pausar* el juego y mantener presionado L mientras los introduces.

Recomenzar escenario



Pulsa C-Izquierda, C-Derecha, C-Abajo, Arriba y Abajo y podrás comenzar el nivel desde el sitio que quieras.

Balance perfecto




Para conseguir un balance perfecto sólo debes pulsar: C-Arriba, C-Derecha, Izquierda, C-Derecha, Derecha, Arriba y Abajo.

Aumentar la velocidad




Para aumentar la velocidad introduce: Derecha, Arriba, Abajo, Abajo, Arriba y Abajo.

Disminuir la velocidad




Si deseas disminuir la velocidad introduce esta secuencia: Abajo, Abajo, C Arriba, C Abajo y Derecha.

Puntuación x 10




Introduce: Abajo, Derecha, Arriba, Derecha, Arriba, Izquierda y C-Izquierda y tu tanteador no parará de subir.

Fotografía





Para que aparezca una fotografía en pantalla introduce: Abajo, C-Izquierda y C-Arriba.

Juegos & Cía. Sortea: 1 Chaleco «Pokémon Snap»

Bases en la pág. 90.



Star Wars Racer





Pilotos Extra





Termina primero en cualquiera de los siguientes circuitos y conseguirás pilotos *extra*...

CARRERA: Sebulba Boonta Classic
CIRCUITO: Galactic

CARRERA: Bullseye Navior Sunken City
CIRCUITO: Semi-pro

Virtua Tennis

Camisa de flores



Para conseguirla termina la prueba BIG WALL con 10 segundos de sobra...

Uniforme camuflaje





Termina Cannon Training antes de que el color de los números del cronómetro se vuelva rojo. ¡Ummm, qué bonito me queda!

Uniforme Nº 23



Termina BULL´S EYE con una puntuación de 7.000 para conseguir este atuendo...

Ecco the Dolphin

Pausa



Pulsando X + Y disfrutarás de una pausa a pantalla completa.

Partido de fútbol



En el interior del edificio central –que se ecuentra bajo el agua– podrás disputar un partido de fútbol con cualquier miembro del clan. Sólo tienes que adentrate un poco entre sus túneles para descubrir esta divertida parte del juego.

Marvel vs Capcom 2

Trajes alternativos



Si deseas que tu personaje luzca un uniforme distinto durante el combate...



Pulsa Y o A al seleccionarlo.

Listas de éxitos

Por sistemas



Playstation

1. Resident Evil 3: Nemesis — Capcom
2. Colin McRae Rally 2.0 — Codemasters
3. Gran Turismo 2 — SCE



Nintendo 64

1. Perfect Dark — Nintendo/Rare
2. Pokémon Stadium — Nintendo/Rare
3. Operation Winback — Koei



Game Boy Color

1. Pokémon Amarillo — Nintendo
2. Metal Gear Solid — Konami
3. Warioland 3 — Nintendo



Dreamcast

1. Virtua Tennis — Sega
2. Dead or Alive 2 — Tecmo
3. RE Code Veronica — Capcom



PC

1. Diablo II — Blizzard
2. Final Fantasy VIII — Squaresoft
3. Icewind Dale — Black Isle



Nuestro nº 1

Resident Evil 3 Nemesis

Juegos que se van y otros que vienen... pero otro mes más «Resident Evil 3 Nemesis» vuelve a proclamarse como indiscutible rey del mambo. Dentro de muy poco hará un año que salió a la venta y la versión PC está a punto de asomarse, por lo que es posible que tarde mucho en desaparecer del Top 10. ¿Os encanta el miedo?

Por países




E.E.U.U. 1 — Baldur's Gate II Collector's Edition • PC — Black Isle




Japón 1 — Dragon Quest VII • PSX — Enix




Inglaterra 1 — Spiderman • PSX — Activision

Vuestro Top 10

Sube ↑ · Baja ↓ · Se mantiene → · Nueva entrada N













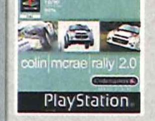




































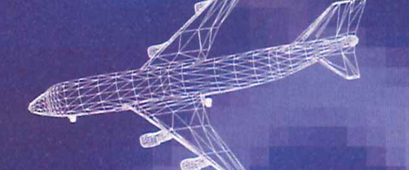

Nº	Juego	Compañía	Sistemas (destacados)	Tendencia
1	Resident Evil 3: Nemesis	Capcom	PSX	Sube
2	Diablo II	Blizzard	PC	Baja
3	Virtua Tennis	Sega	DC	Nueva entrada
4	Perfect Dark	Nintendo/Rare	N64, GBC	Baja
5	Colin McRae Rally 2.0	Codemasters	PSX	Baja
6	Final Fantasy VIII	Squaresoft	PC, PSX	Baja
7	Dead or Alive 2	Tecmo	DC	Nueva entrada
8	Pokémon Amarillo	Nintendo	GBC	Nueva entrada
9	Icewind Dale	Black Isle	PC	Nueva entrada
10	RE Code Veronica	Capcom	DC	Se mantiene





Participa y consigue tu gorra exclusiva de Juegos & Cía.

Elige los mejores juegos y entra en el sorteo de 25 gorras cada mes.





www.centromail.es

PC HARDWARE

CD-R VIRGEN 74´ BULK
~~175~~ 125



CD-RW HP 8x4x32 IDE 9150i
44.990



MÓDEM ZOLTRIX RAINBOW 56k NETCLIC
~~11.900~~ 6.990



EASY TV
9.990

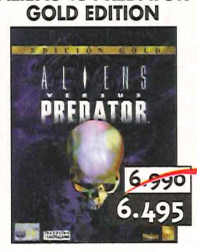


PC SOFTWARE

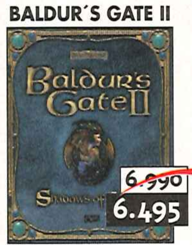
AGE OF EMPIRES II: THE CONQUERORS EXPAN.
~~4.995~~ 4.895



ALIENS vs PREDATOR GOLD EDITION
~~6.990~~ 6.495



BALDUR´S GATE II
~~6.990~~ 6.495

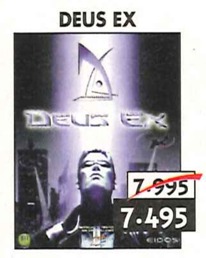


CARMAGEDDON TDR 2000
~~7.495~~ 6.995

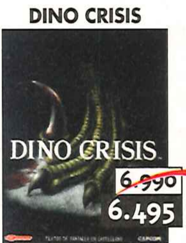


PC SOFTWARE

DEUS EX
~~7.995~~ 7.495



DINO CRISIS
~~6.990~~ 6.495



LOS SIMS: MÁS VIVOS QUE NUNCA
~~2.990~~ 2.895



RESIDENT EVIL 3: NEMESIS
~~7.995~~ 7.495



GAME BOY

INTER. SUPERSTAR SOCCER 2000
~~5.900~~ 5.490



PERFECT DARK
~~6.990~~ 6.490



POKÉMON PINBALL
~~5.990~~ 5.490



SPIDER-MAN
~~6.490~~ 5.990



DREAMCAST

FERRARI 355 CHALLENGE
~~8.990~~ 8.490



METROPOLIS STREET RACER
~~8.990~~ 8.490



SPACE CHANNEL 5
~~8.990~~ 8.490



VIRTUA TENNIS
~~8.990~~ 8.490



NINTENDO 64

PERFECT DARK
~~10.990~~ 10.490



POKÉMON SNAP
~~10.990~~ 10.490



TUROK 3: SHADOW OF OBLIVION
~~8.990~~ 8.490



PLAYSTATION

PARASITE EVE II
~~7.990~~ 7.490

RAYMAN 2
~~6.995~~ 6.490



SPIDER-MAN
~~7.990~~ 7.490





TONY HAWK´S PRO SKATER 2
~~8.490~~ 7.990



Ofertas válidas hasta fin de existencias del 1 al 30 de noviembre.

pedidos por internet **www.centromail.es**

pedidos por teléfono **902 17 18 19**

A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ✆981 143 111
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 ✆981 599 288
ALICANTE
Alicante
- C.C. Gran Vía, Local B-12. Av. Gran Vía s/n ✆965 246 951
- C/ Padre Mariana, 24 ✆965 143 998

Benidorm Av. los Limones, 2. Edif. Fuster-Júpiter ✆966 813 100
Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 ✆965 467 959
ALMERÍA
Almería Av. de La Estación, 14 ✆950 260 643
BALEARES
Palma de Mallorca
- C/ Pedro Dezcallar y Net, 11 ✆971 720 071
- C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ✆971 405 573

Ibiza C/ Vía Púnica, 5 ✆971 399 101
BARCELONA
Barcelona
- C.C. Glories. Av. Diagonal, 280 ✆934 860 064
- C.C. La Maquinista. C/ Ciudad Asunción, s/n ✆933 608 174
- C/ Pau Claris, 97 ✆934 126 310
- C/ Sants, 17 ✆932 966 923

Badalona
- C/ Soledat, 12 ✆934 644 697
- C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ✆934 656 876

Barberá del Vallés C.C. Baricentro. A-18. Sal. 2 ✆937 192 097
Manresa C.C. Olimpia. L. 10. C/ A. Guimera, 21 ✆938 721 094
Mataró
- C/ San Cristofor, 13 ✆937 960 716
- C.C. Mataró Park. C/ Estrasburg, 5 ✆937 586 781

BURGOS
Burgos C.C. la Plata, Local 7. Av. Castilla y León ✆947 222 717
CÁCERES
Cáceres Av. Virgen de Guadalupe,18 ✆927 626 365
CÁDIZ
Jerez C/ Marimanta, 10 ✆956 337 962
CASTELLÓN
Castellón Av. Rey Don Jaime, 43 ✆964 340 053
CÓRDOBA
Córdoba C/ María Cristina, 3 ✆957 498 360
GIRONA
Girona C/ Emili Grahit, 65 ✆972 224 729
Figueres C/ Morería, 10 ✆972 675 256
GRANADA
Granada C/ Recogidas, 39 ✆958 266 954
Motril C/ Nueva, 44. Edif. Radiovisión ✆958 600 434
GUIPUZCOA
San Sebastián Av. Isabel II, 23 ✆943 445 660
Irún C/ Luis Mariano, 7 ✆943 635 293
HUELVA
Huelva C/ Tres de Agosto, 4 ✆959 253 630
HUESCA
Huesca C/ Argensola, 2 ✆974 230 404
JAÉN
Jaén Pasaje Maza, 7 ✆953 258 210
LA RIOJA
Logroño Av. Doctor Múgica, 6 ✆941 207 833
LAS PALMAS DE G. CANARIA
Las Palmas
- C.C La Ballena, Local 1.5.2. ✆928 418 218
- Pº de Chil, 309 ✆928 265 040

Arrecife C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ✆928 817 701
LEÓN
León Av. República Argentina, 25 ✆987 219 084
Ponferrada C/ Dr. Flemming, 13 ✆987 429 430
MADRID
Madrid
- C/ Preciados, 34 ✆917 011 480
- Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆915 278 225
- C.C La Vaguada. Local T-038. ✆913 782 222
- C.C Las Rosas, Local 13. Av. Guadalajara, s/n ✆917 758 882

Alcalá de Henares C/ Mayor, 58 ✆918 802 692
Alcobendas C.C. Picasso, Local 11 ✆916 520 387
Getafe C/ Madrid, 27 Posterior ✆916 813 538
Las Rozas C.C. Burgocentro II, Local 25 ✆916 374 703
Móstoles Av. de Portugal, 8 ✆916 171 115
Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11, Local 5 ✆917 990 165
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor, Local 53 ✆916 562 411
MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ✆952 615 292
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆952 463 800
MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n. ✆968 294 704
NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 271 806
PONTEVEDRA
Vigo C/ Elduayen, 8 ✆986 432 682
SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ✆923 261 681
STA. CRUZ DE TENERIFE
Sta. Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ✆922 293 083
SEGOVIA
Segovia C.C. Almuzara, Local 21. C/ Real, s/n ✆921 463 462
SEVILLA
Sevilla
- C.C. Los Arcos. Local B-4. Av. Andalucía, s/n ✆954 675 223
- C.C. Pza. Armas. Local C-38. Pza. Legión, s/n ✆954 915 604

TARRAGONA
Tarragona Av. Catalunya, 8 ✆977 252 945
TOLEDO
Toledo C.C. Zoco Europa, Local 20 - C/ Viena, 2 ✆925 285 035
VALENCIA
Valencia
- C/ Pintor Benedito, 5 ✆963 804 237
- C.C. El Saler, Local 32A - C/ El Saler, 16 ✆963 339 619

VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 221 828
VIZCAYA
Bilbao Pza. Arriquibar, 4 ✆944 103 473
ZARAGOZA
Zaragoza
- C/ Antonio Sangenís, 6 ✆ 976 536 156
- C/ Cádiz,14 ✆ 976 218 271



Bienvenidos al Fer Interazar 2000

Los pasados días 27, 28 y 29 de Septiembre se celebró en el Parque Ferial Juan Carlos I de Madrid la quinta edición de la Feria Española del Recreativo. Sin ser el mejor FER de la historia, contó con interesantes novedades...

El *stand* de Amusetec fue, como cada año, uno de los más concurridos de la feria. Sega Amusement tiene mucha culpa de ello...

Muchos desconoceréis la existencia de esta feria que cuenta con una historia de casi 21 años y que anualmente presenta las novedades recreativas más importantes. Pero empecemos hablando de lo que es la Feria Española del Recreativo. En el año 1980 la empresa Interalia organizó una feria conocida como Expojuegos 80 –el abuelo del FER actual– en Barcelona que contaba con las novedades del momento en cuestión de recreativas –conocidas como tipo A– consolas y ordenadores personales –no necesitan explicación– y tragaperras –o tipo B–. Según fue pasando el tiempo, Expojuegos cambió su nombre por FER en el año 1984 y se enfocó mucho más al mercado de las tragaperras.

Llegó el año 1996 y después de haber pasado por ciudades como Torremolinos o Barcelona, se instaló definitivamente en Madrid, fundiéndose con una feria conocida como Interazar. A partir de este momento y hasta el día de hoy, la Feria Española del Recreativo es conocida como FER Interazar.

La edición del año 2000 será recordada como una de las más flojas de todas las vividas y es que el impresionante empuje de las máquinas tragaperras, internet y las pantallas táctiles están haciendo

En FER Interazar las recreativas son gratis, pero los que no entran con cerné profesional tienen que pagar 3.000 *pelas*...



El ambiente encorbatado se mezcla con la juventud que sólo viene a disfrutar de las últimas novedades.



Los piques entre compañías para ver quién tiene el mejor *stand* suelen ser habituales en esta feria. Covielsa presentó una recreativa de motos con este par de carrocerías...

No ha sido la mejor edición

El último día de la feria asistimos cámara, bloc y bolígrafo en mano para empezar a destapar y descrubir las maravillas de la Feria. Días antes nos habían comentado que las novedades eran pocas y eso fue lo que nos encontramos.

Una larga fila de tragaperras presidían la entrada y en medio del pabellón se encontraban las dos grandes distribuidoras de recreativas de nuestro país: Amusetec y Sonic. Dirigimos nuestras miradas hacia las máquinas nuevas que no habíamos visto antes, pero desviándola a otros lados más escondidos de los *stands* nos pudimos encontrar con muebles ya jugados en la edición del año pasado. Ese fue el caso de: «Crisis Zone», «Jambo Safari!» o «Virtua Tennis».





Uno de los detalles más interesantes –y caros a la vez– es el diseño del mueble y la capacidad de utilizarlo como arma de juego. «Rolling Extreme» de la española Gaelco utiliza un asiento móvil como mando de control.



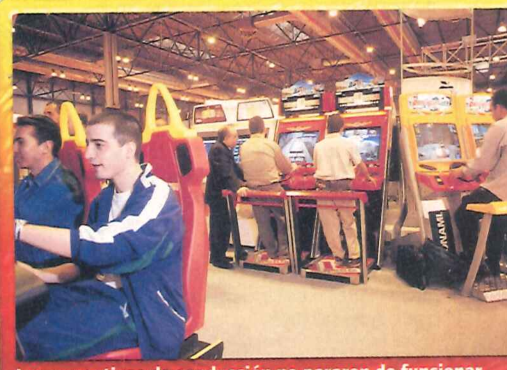
Esta imagen ilustra perfectamente el sentimiento general de todo aquél que buscaba las últimas y rompedoras novedades... ¡se podían contar con los dedos de la mano!

La mejor recreativa

Pudimos jugar con recreativas de todos los tamaños y colores, pero la que se llevó la palma y a la que estuvimos quemando más tiempo fue sin ningún temor a equivocarnos «Fighting Mania» de Konami.
No sabemos si fue porque estábamos desquiciados de aguantar a los maquetadores durante el último año, pero lo cierto es que disfrutamos como niños tratando de acertar en los seis bloques de plástico acolchado. Tiene cinco niveles de dificultad y os podemos asegurar que los últimos se convierten en un auténtico infierno... ¿o dar 100 golpes seguidos en menos de 10 segundos lo puede hacer cualquiera? Estos de Konami han triunfado con «Fighting Mania».



mella en los videojuegos que tanto nos gustan... Como siempre, las dos distribuidoras más importantes, Amusetec y Sonic, se repartieron las novedades de este año.
En el *stand* de Amustec pudimos asistir a las novedades que Sega y Midway tienen preparadas para este año que se acaba, además de ver con nuestros propios ojos un vídeo de varios minutos con *supuestas* imágenes de Naomi 2 y un título firmado por Yu Suzuki con el nombre clave de «VF · X» ¿Será un nuevo «Virtua Fighter»? Esperemos que así sea...
Las máquinas –a las que jugamos de Sega durante bastante tiempo– se repartían entre varios géneros en los que no podían faltar los arcades de velocidad: «Nascar Arcade», «Star Wars Racer» y «Eighteen Wheeler».
Por supuesto, las recreativas de deportes tuvieron su representación con dos espectaculares producciones de Sega. La primera de ella es «Cosmic Smash», espectacular en concepción ya que mezcla el tenis y la inteligencia con un estilo de juego tipo «Arcanoid». La segunda es un divertido *remix* de diez minijuegos de deportes llamada «Sports Jam» que contaba con unos gráficos que quitaban el hipo. Lo último por parte de Sega fue un arcade de altos vuelos bautizado como «Sega Strike Fighter». Por parte de Midway tuvimos la ocasión de echarnos unas partidillas con un clon de «Outtrigger» llamado «The Grid» donde cuatro personas conectadas al mismo tiempo no hacían más que pegarse tiros. Divertido a secas. Por otra parte, el *stand* de Sonic recogió las novedades de Namco y Konami que, desgraciadamente, tampoco fueron muchas: «Silent Scope 2» –impresionante continuación para dos jugadores–, «World Kicks», «Dancing Stage Euro Edition» –con nuevas canciones–, «Driving Party» y poquito más que destacar... salvo la última locura de la japonesa Konami: «Fighting Mania».
Resumiendo: podemos decir que es una de las típicas arcades en las que nuestros brazos son el principal motivo de diversión ya que tenemos que *zurrar* –literalmente– seis bloques de plástico acolchado. Muy divertida pero, sobre todo, cansada...



Las recreativas de conducción no pararon de funcionar durante toda la feria. «Driving Party» fue una de las más concurridas... con las que había era normal.

Y esto es básicamente lo que hubo en la quinta edición de FER Interazar. Pocas máquinas, todas ellas de calidad y un descenso notable del número ante la avalancha de las tragaperras. ¿Será mejor el año que viene?

Nacho

Más tragaperras que videojuegos

El sentimiento general de todos los que estuvimos en FER Interazar 2000 no fue muy positivo. El número de recreativas –de videojuegos– se veía doblado o triplicado por *las famosas tragaperras* y por las nuevas máquinas de pantalla táctil que ofrecen diferentes mini-juegos a un precio enormemente reducido –si las comparamos con las súper producciones de Sega, Konami, etc–.
A todo el panorama anterior hay que unirle el hecho de la falta de originalidad en un sector donde las compañías van a lo seguro, poniendo en marcha proyectos que saben a ciencia cierta que van a funcionar. Recemos todos juntos para que Sega, Namco o Konami enderecen esta tendencia...





Los muebles *de luxe* son los más espectaculares pero también los más caros de comprar ya que rondan los tres millones y medio de *pelas*. Amortizar un invento como «Star Wars Racer» puede ser toda una apopeya galáctica.



La duda existencial

Quiero cambiar mi Nintendo 64 por una consola de última generación pero necesito vuestra opinión en estas preguntitas:
– ¿Cuál es la mejor consola en juegos y potencia para vosotros?
– Me gusta mucho la PlayStation2 por su potencia y popularidad pero sus juegos no me parecen la *bomba en vinagre*... ¿me hago con una Dreamcast?

Jaume Creus (Barcelona)

– Bueno, supuestamente PlayStation2 es la consola más potente del mercado, pero por lo que hemos visto en el E3 y en el ECTS, *la potencia sin calidad no sirve de nada*. Dreamcast es una consola que ha sorprendido a todo el mundo, no parecía la bomba en hardware pero los programadores han hecho maravillas como «Virtua Tennis» o «Shenmue». Game Cube y XBox tienen una pinta fantástica pero *nuestra moral* nos impide de hablar de cosas con las que no hemos jugado todavía...
– Según declaraciones del ex-Sony Juan Montes para Juegos & Cía. durante el pasado E3 "los grandes juegos de PS2 llegarán un año y medio después del lanzamiento de la máquina"... con lo que te puedes hacer una idea de lo que nos vamos a encontrar en el mes de Noviembre. Si a eso le unimos el complicado sistema de reserva que Sony Computer España ha puesto en marcha y que Sega ha bajado un tercio el precio de su consola... pero la decisión debe ser tuya.

Conversión a PC

– ¿Quisiera saber si los juegos: «Silent Hill», «Resident Evil» en sus capítulos *Nemesis*, *Survivor* y *Code Veronica* y «Parasite Eve 2» saldrán para PC. Y si es así... ¿cuándo?

Luis Miguel Vigara (Getafe)

De todos los títulos que has comentado sólo «Resident Evil 3: Nemesis» está previsto que salga en PC. Si nos guiamos por acontecimientos pasados, «Parasite Eve 2» de Square puede salir en PC como ya pasó con «Final Fantasy VII y VIII»...

Chicas y fútbol

Me he comprado hace poco el «Dead or Alive 2» para Dreamcast y me gustaría saber cuántos trajes hay por cada personaje, ya que con unos consigo sacar cuatro y con otros no paso de dos.
– Puesto que «FIFA 2001» no va a salir en la blanca consola de Sega y sí en PS2 ¿cambiará Sony los trajes del Deportivo, Arsenal, Sampdoria y Saint Etienne? Me he fijado en que el juego luce los logos reales del Real Madrid y como la publicidad es de Sega puessss...

Carlos Casado (Vigo)



– Muy buena elección querido Carlos. Sobre lo de los trajes debemos decirte que no sabemos el número exacto, pero al igual que tú, nos hemos hecho la misma pregunta. En la primera parte del juego Kasumi tenía más de 15 trajes mientras que Bash no superaba los cinco, así que debe ser porque el Team Ninja no ha querido incluir más... ¿no?
– Supuestamente EA Sports respetará la publicidad: así lo ha hecho con su «Primera División STARS 2001» para PC en el que podemos ver los logos de Sega y Dreamcast en la camiseta *del Depor*. Pero desconocemos si esto pasará con el «Fifa 2001» para PlayStation 2.

Estratega y además rolero

Me gustaría saber la fecha de salida de los siguientes juegos y de paso que me digáis con cuál me quedo...
– ¿«Command & Conquer Red Alert 2» o «Warcraft III»?
– ¿«Sim City 3000 World Edition» o «Republic the Revolution»?
También me gustaría que me dijéseis cuándo estará a la venta «Commandos 2» y la nueva versión de «Los Sims».

Anónimo

– «Command & Conquer Red Alert 2» será, por decirlo de alguna manera, más de lo mismo pero con un aspecto visual más bonito. Si te gustaron los anteriores este seguro que te entusiasmará. Su fecha de salida se calcula para finales de año. «Warcraft III» todavía queda *mu* lejano...
– «Sim City 3000 World Edition» nos da la posibilidad de controlar cualquier ciudad del mundo pero no resulta demasiado diferente a lo visto en sus anteriores versiones. Sin embargo, «Republic the Revolution», además de tener todo el apartado visual en un 3D maravilloso, nos dará la posibilidad de controlar el destino de millones de personas a base de gobernar una ciudad ficticia. Muy interesante.
– «Commandos 2» probablemente saldrá a principios del año que viene aunque todavía no hay nada seguro. Sobre el juego de Maxis decir que Electronic Arts ya ha puesto a la venta una especie de expansión para «Los Sims»... pero aún no se sabe nada sobre una segunda parte.

Hardware Power!!

Hola amigos, tengo unas cuantas preguntas para vosotros que espero me podáis responder:
– ¿Qué tarjeta aceleradora tiene la mejor relación calidad/precio del mercado?
– ¿Cuál es el mejor control pad de PC? ¿Y el mejor Joystick?
– ¿«All Star Tennis 2000» o «Roland Garros»?
– ¿El mejor *shoot'em-up* subjetivo para PC?

Javier Frisuelos (Madrid)

Vamos ya con tus preguntitas que tienen tela...
– Nosotros creemos que cualquier tarjeta con el chip GeForce 1 DDR te puede servir perfectamente para mover cualquier juego del mercado y su precio ronda las 30.000 *pelas*...
– Microsoft Sidewinder Game Pad y Logitech Wingman GamePad extreme en el apartado de mandos. Phantom II de Logic 3 es un gran joystick para PC.
– «Roland Garros» sin duda alguna...
– Posiblemente «Gunman» dentro de muy poco tiempo...





¡Escríbenos!

No lo dudes más, envía tus cartas a:
Juegos & Cía.
C/Pedro Teixeira nº8 5ª planta
28020 Madrid
Indicando en el sobre: Consultorio Técnico

También podéis enviar vuestros correos electrónicos a:
ctecnico.juegos&cia@hobbypress.es

Que nada se te escape

La alta tecnología cada vez es más barata... y si no que se lo digan a Microsoft y a su *Wheel Mouse Optical*. Pero además de esto también os traemos un *joystick* para disfrutar de vuestros juegos de PSX, además de un volante y un *pad* para PC.

X6-32M • PC



Partiendo de la idea que ya tuvo Sony hace algunos años, Saitek nos ofrece un nuevo producto para los usuarios de PC que –dado su escaso precio– se puede convertir en una gran alternativa.

Está compuesto por ocho botones en la parte frontal, y otros cuatro a modo de gatillos *–igualico que el Dual Shock–* configurables individualmente para seleccionar modos normal o turbo.

Sus ocho vías con micro interruptores de respuesta inmediata nos aseguran un control total sobre cualquier tipo de juego. Ha sido creado en un caucho especial –suponemos que para hacerlo más resistente y suave al tacto– que encontraremos en un único color: negro.

Mediante la conexión tradicional de 15 *pines* podremos ver cómo actúa la calibración automática que Saitek ha programado para este pad: 2.995 ptas. es su precio.

Microsoft Wheel Mouse Optical • PC



Microsoft vuelve de nuevo a la carga con uno de sus ratones que incorpora la tecnología óptica digital.

Al igual que sus hermanos mayores de la familia –IntelliMouse Explorer e IntelliMouse Optical– son ratones que carecen de bola ni partes móviles, pero que disponen de un sensor óptico que escanea cualquier superficie con una precisión increíble, dejando para otros usuarios las siempre molestas limpiezas y cambios de *bolita*. Pero esta vez Microsoft ha querido que cualquiera pueda disponer de la última tecnología y para ello ha abaratado considerablemente este producto hasta tal extremo que, por solo 5.500 ptas., podremos alucinar mientras movemos el ratón sobre nuestra barriga.

PS DOMINATOR • PSX



Logic 3 nos sorprende con un nuevo *joystick* para PlayStation que sobresale del resto por su sencillez y dinamismo.

Cuenta con ocho botones de juego que emularán a las archiconocidas X, Círculo y demás, dándonos la opción de poder seleccionar pulsaciones automáticas o semiautomáticas.

Su control direccional sobre ocho puntos nos asegura un manejo absoluto sobre la acción. A pesar de ser configurable analógicamente, cuenta con una opción que intentará ponérnoslo aún más fácil mediante un botón con el que podemos –en las situaciones que lo requieran– hacer que el movimiento que mandamos al juego sea mucho más lento. Así en momentos de gran precisión, pulsando este botón tendremos un control completo.

Está dotado de un cable extralargo que nos asegura una fácil y práctica instalación sin necesidad de mover la consola.

Su precio es de 6.990 ptas.

TopDrive 227 GT+ • PC

Esta nueva bestia de la conducción llega para sustituir al anterior modelo: el TopDriver 226. A pesar de no contar con ningún tipo de anclajes mecánicos, en la parte posterior alberga tres ventosas gigantescas que aseguran la perfecta sujección de éste a cualquier superficie plana –abstenerse de colocar sobre radiadores o maletas de viaje–. Además de contar con nueve botones configurables, viene acompañado de dos pedales –acelerador y freno– con una base de plástico muy poco pesada, lo que hará que salgan volando ante nuestros pisotones de vez en cuando si no tenemos cuidado de protegerla. También posee una palanca de cambios secuencial que nos transportará al realismo más intenso ya que que casi todos los juegos de competición cuentan con este tipo de cambios.

Su precio es una risa: 9.900 ptas.



Cuent@s gratis en Internet

Si tenéis uno de esos antiguos accesos en los que todavía os cobran por el simple hecho de conectaros –y sin tarifa plana–, aquí os traemos un catálogo de opciones que no os costarán ni un solo duro.

jazzfree

1 Jazzfree es la compañía de Internet de Jazztel Comunicaciones. Para acceder a su página web en la red debemos teclear http://www.jazzfree.com. Hecho esto nos vamos a lo que nos interesa: el registro de nuestros datos para conseguir una conexión gratuita. Debemos *clickar* en el *banner* y darte de alta en Jazzfree...



2 Cargada la página de registro nos disponemos a responder a las preguntas personales que nos formulan. La primera parte está relacionada con el nombre que adoptará nuestra cuenta y correo. Por ejemplo, juegos&cia@jazzfree.com.

La segunda tiene que ver con los términos de y privacidad que aceptamos al suscribir una cuenta de internet con Jazztel... Después de aceptarlos, ya somos los flamantes usuarios de una cuenta gratuita con 5MB de espacio para nuestro correo y 15 para crear la página web con los contenidos que más nos gusten.

Para los *más paquetes* –como Gustavo–, Jazzfree incluye una aplicación que, al descargarla, nos guia en la configuración de los datos del servidor y las cuentas de correo electrónico a las que tenemos derecho. Así no tenemos que estar llamando a ningún técnico para que las configure.

Jazzfree es bastante rapidita y podemos descargar ficheros a una velocidad bastante razonable.

registro red.ya.com

JAZZFREE

Te estás registrando en la red Ya.com a través de Jazzfree, uno de los sites de la red Ya.com

Paso 1: PYN

SI ERES NUEVO USUARIO DE LA RED.YA.COM

PYN: Juegos&Cia — PYN: Es el nombre de usuario en tus cuentas de correo y tu acceso a internet. Debe tener entre 6 y 12 caracteres (a-z y 0-9), exceptuando el punto (.) y la Ñ.

CONTRASEÑA: ****** — CONTRASEÑA: Recuerda que la contraseña distingue entre mayúsculas y minúsculas y que no acepta caracteres extraños.

REESCRIBIR CONTRASEÑA: ******

PREGUNTA SECRETA: Uno que llega y — RECORDATORIO DE CONTRASEÑA: Elige una pregunta secreta cuya respuesta sólo conozcas tú. Si pierdes tu contraseña te haremos esa pregunta para que puedas recuperarla.

RESPUESTA: Jaaarl

TELÉFONO: 913996900 — Si accedes desde España y quieres tener una cuenta de correo POP3 con Jazzfree introduce tu número de teléfono. También podrás descargarte el Kit de acceso gratis a internet de Jazzfree.

FECHA DE NACIMIENTO Ejemplo: 24/Enero/1975
Día 15 Mes agosto Año 1999 País [ES] ESPAÑA

CORREO ACTUAL Te enviaremos un e-mail con tus datos de Registro.
No tengo cuenta de correo.
Si tengo — ejemplo: usuario@servidor.es
Sí, quiero recibir información sobre las novedades de la red Ya.com

Volver | Aceptar

terra

1 En el portal de Telefónica no podía faltar un apartado con diversas cuentas gratuítas y de pago con las que conseguir conectrarnos a Internet. Con registrarnos en la conexión gratuita de Terra recibimos una cuenta de correo y 5MB para crear una página web. Los pasos que debemos seguir hasta llegar al proceso de registro pasan de primeras por escribir la página web de Terra... http://www.terra.es.

Una vez cargada la página en nuestro explorador, en la columna de la derecha debemos seleccionar en el apartado *Acceso Internet* la opción que pone *Internet Gratis*. Una vez dentro...



2 ... tendremos que contestar a las preguntas: no os asustéis porque son bastante sencillas y se refieren básicamente a nuestros datos personales, el nombre que queremos poner a nuestra cuenta y, por consiguiente, el nombre de la dirección de correo electrónico. Aceptamos.

Paso 1
Elige tu ID (identificador): juegos&cia — Comprobar
- Entre 6 y 15 caracteres.
- Válidas letras (excepto 'ñ' y vocales acentuadas), números, guión, subrayado y punto.
- Pulsa el botón *Comprobar* y sabrás si está libre el ID que has elegido

Paso 2
Elige tu contraseña
Escribe otra vez tu contraseña
- Entre 6 y 8 caracteres.
- Válidas letras (excepto 'ñ' y vocales acentuadas), números, guión, subrayado y punto.
- Se distingue entre mayúsculas y minúsculas.

Pregunta para recordar contraseña: El nombre del gato

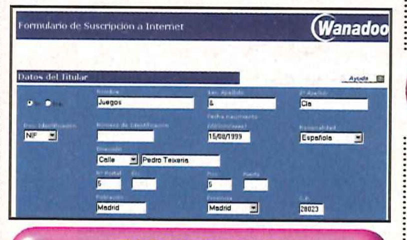
wanadoo

1 Uni2 también proporciona conexión a Internet gracias a su portal Wanadoo. Tecleando http://www.wanadoo.es podemos elegir en el apartado de *Servicios* el *link* que anuncia el *Acceso a Internet*.



2 Completado esto entraremos de lleno en la selección de la cuenta que queremos contratar: *Multitarifa plana*, *Abonos* o la ansiada *Conexión Gratuita a Internet*.

Después de ver lo que nos ofrece esta última sólo nos queda rellenar los campos obligatorios para obtener nuestra conexión. ¡A volar!



eresmas

1 Diferente. Así podemos definir la forma de hacernos con una cuenta en el portal de Retevision, eresMas. Para no variar, a nuestra disposición tenemos otras opciones con las que conectarnos a la red... y evidentemente todas son de pago.

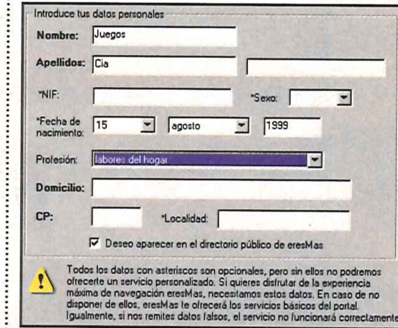
Cuando *clickemos* en la opción *Acceso a Internet GRATIS*, aparecera una ventanica muy chula en la que tendremos que seleccionar nuestro sistema operativo.



Completados 27% de instalar-internet.exe
Guardando:
instalar-internet.exe de www.eresmas.com
Tiempo estimado: 2 min. 32 seg. (55,7 KB of 279 KB copiado)
Descargar a: C:\WINDOWS...\instalar-internet.exe
Tasa de transferencia: 3,24 KB/Seg
Cerrar el diálogo al terminar la descarga
Abrir | Abrir carpeta | Cancelar

2 En nuestro caso el sistema operativo elegido es Windows 98. Dicho y hecho, se abrirá el gestor de descargas y tendremos que bajarnos a nuestro disco duro el programa que nos configurará automáticamente el tema: corre y conexión.

Una vez descargada a nuestro disco duro, ejecutamos el programa, aceptamos la licencia y seguimos los pasos que vienen a continuación.



3 Lo primero será incluir nuestros datos personales que, además de necesarios, sirven para tener un servicio más personalizado por parte de eresMas. Seguidamente seleccionamos el módem que tengamos de una lista e incluímos el número de teléfono de nuestra casa que nos dirá cuál es el nodo más cercano. Para finalizar y poner la guinda, seleccionamos nuestro nombre de usuario y la contraseña que vamos a tener para mirar el correo y conectarnos a la red.

navegalia

1 Navegalia nos ofrece en su página *web* (http://navegalia.com) una conexión a *Internet gratuita* con 5MB para nuestro correo electrónico y la posibilidad de acceder a servicios exclusivos por ser usuarios. Seleccionamos en la columna de la derecha *Acceso Gratuito*.



2 Hecho esto, sólo queda rellenar los campos necesarios para registrarnos como usuarios de Navegalia. Nombre, calle... serán obligatorios para conseguir la cuenta. Después de este paso seleccionamos un nombre de usuario, una contraseña y a configurar la cuenta para navegar.

internet GRATIS

¿POR QUÉ DEBERÍAS TENER ACCESO A INTERNET CON NAVE...

Porque Navegalia te ofrece un acceso gratuito a internet de alta velocidad, para ... colas.

Además, cinco megas para tu correo electrónico, páginas personales, chats, ftp, ...

DATOS PERSONALES
Nombre: JUEGOS — Primer apellido: & — Segundo apellido (Opcional): Ci...
Documento de identidad: N.I.F. — Número de documento de identidad: — Fecha de Nacimiento: 15/0... (DD/...)
Dirección: PEDRO TEIXEIRA — Código postal: — Localidad: 0...



Falta directa con peligro... si todo esto se mueve bien y se puede controlar. ¡*Mamma mía*!

Espectacular despeje italiano al bordel del área...

ISS PRO 2000

La mejor saga del fútbol que existe

Konami puede presumir de tener en su haber infinidad de logros a nivel de juegos deportivos. *International Superstar Soccer* es su garantía futbolística...



Parece que han metido un buen gol...

Es matemático: alguien que pase accidentalmente por un lugar donde haya un par de locos jugando con un «ISS PRO Evolution» de PlayStation siempre se para, mira atento y al rato exclama "¡parece de verdad, parece fútbol!". Efectivamentete, esa es la clave para entender una de las sagas que mejores juegos de fútbol tiene en su haber desde que viera, allá por el año 94, su primera versión para Super Nintendo. Y el caso es que año a año Konami ha ido poniendo cosas nuevas, mejorando lo que parecía imposible de superar pero dejando lo que realmente importaba: la sensación de fútbol.

Ahora nos llega una nueva entrega que pertenece a la facción «Winning Eleven» y con el destino puesto en la recién nacida PS2. Decir que la calidad gráfica es impresionante y que se vale del *motor* gráfico y de juego de las versiones precedentes de Playtation es afirmar una obviedad... lo que nos preocupa es que después de jugar con una de las *demos* hemos podido comprobar que sus movimientos y realismo en el manejo se ha perdido.

Pero como buenos *enchuscados* al «ISS PRO Evolution» seguimos achacando ese defecto a que no es la versión final.

José Luis

¿Os habéis fijado en la belleza de los elementos que hay detrás de la portería? ¡Es real!



El gol es inapelable... ¡mirad cómo la red se deforma según la golpea el balón!

¿PlayStation o Nintendo 64?

Winning Eleven (PSX) — Perfect Striker (N64)

Konami tiene en Japón dos sagas que cuando llegan a Europa se funden en una sola: «ISS». «Winning Eleven» es la que todos hemos disfrutado en PSX y «Perfect Striker» es nativa de Nintendo 64. La primera es más real y la segunda más arcade...



Las poses de los jugadores no recuerda mucho a las que exhibe «ISS PRO Evolution» de PlayStation.

Versiones

ISS 2000 • N64

Aunque debe estar ya en la calle, lo cierto es que esta versión pertenece a la familia de los «Perfecto Striker»: gráficos grandes, control más sencillo e intuitivo y espectáculo futbolístico de alto copete. Por lo que hemos podido jugar con la versión japonesa el nivel ha bajado bastante y en un intento por depurar más el apartado gráfico se han cargado la jugabilidad del *bestial* «ISS 98».





ISS 2000 • PlayStation

Rara clonación que se ha sacado Konami de la manga y que basa su entorno gráfico y de manejo en la saga «Perfect Striker» japonesa. Aunque Playstation no posee el potencial técnico de Nintendo 64, la versión que han programado es muy parecida a su «ISS 98»: gráficos de jugadores, estadios y entornos salvajes, control más arcade y todas las opciones para configurar estrategias, cambios y equipos. Si sois de los que buscáis una evolución del «ISS PRO Evolution» de PlayStation absteneros. ¡Arcade total!







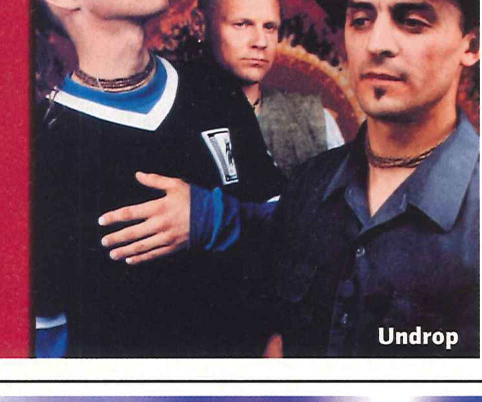
Christina Aguilera, reina de hispanos y de la navidad

Christina Aguilera ha dado otro pasito más para conquistar el mercado hispano con la aparición de su primer álbum cantado íntegramente en castellano, "Mi reflejo" (ya en los primeros puestos de las listas de España y de América Latina). Dice la rubia que así reivindica sus raíces ecuatorianas. ¿Se sentirán celosos los mercados de habla inglesa? No hay motivo. *Cabellos de oro* también graba un álbum de canciones navideñas lleno de ternura y buenas intenciones con la saludable intención de ser número uno en USA.



UNA CHICA DISNEY

La carrera de Christina Aguilera, no hay duda, es imparable. Ella es una auténtica *chica Disney*, que se diferencia de las *chicas Playboy* en que éstas últimas no cantan, salen en las fotos con menos ropa encima y quieren ser artistas de cine, aunque la mayoría se tengan que conformar con ver su imagen colgada en las cabinas de los camioneros. Eso no significa que la Aguilera no sea sexy; lo es, aunque con menos picante, apta para todos los públicos y no sólo para los mayores de 18 años. Hija de padre militar y madre pianista, los ojos azules de Christina Aguilera han visto muchos escenarios desde su más tierna infancia. Fue una *niña-estrella* y ha terminado convertida en una *adolescente-estrella*.


Undrop

Undrop: maquetas y gira europea

¿Os acordáis de Undrop? Sí, haced memoria, aquel trío fascinado por las filosofías orientales a quien hizo famoso un conocido anuncio de refrescos, que luego fichó por una multinacional y que fue despedido de ésta porque sus discos no se vendían lo suficiente... Pues resulta que últimamente no se ha oído hablar de ellos porque han estado de gira por Europa donde, al parecer, su forma de entender el pop es más apreciada que aquí. Ahora, están negociando con varias compañías, nacionales y extranjeras, para que alguien edite su próximo disco.

Marta y Marilia sí se juntan

Por estas fechas aparece el nuevo disco de Ella Baila Sola y las cosas parecen quedar absolutamente claras: Marta y Marilia sí se juntan. Dice la gente de los estudios donde el dúo ha grabado el nuevo álbum, dicen sus músicos, dicen los profesionales de su discográfica, que las caras avinagradas ya no son el pan nuestro de cada día, que vuelven a ser buenas amigas y que cuando coinciden en una habitación no saltan chispas en el ambiente.


Ella baila sola

Spice Girls, respuesta a los incrédulos

Hubo muchos que no creyeron en el regreso de las Spice Girls y se han tenido que tragar su incredulidad. Si todavía no has visto su nuevo vídeo es porque no tienes tele en casa o estás de viaje por Marte; pero incluso en cualquiera de los tres supuestos, seguro que habrás escuchado sus canciones en la radio. Abandonado ha quedado ya el debate sobre si su transformación en cuarteto iba a arruinar su carrera; a nadie le importa excepto a aquellos *fans* de la ausente.

Nuevo disco de Héroes del Silencio

En breve aparecerá un recopilatorio de Héroes del Silencio que será algo más que un simple grandes éxitos, lo que ya ha llevado a algunos a predecir una refundación del grupo, algo que hoy por hoy sigue siendo imposible. Mientras tanto, Bunbury pasa de rumores y sigue trabajando a destajo: canta "Maldito Duende" junto a Raphael en un disco que todavía se está preparando, ha producido el álbum de debut de Los Elefantes, y colaborará en sendos trabajos de homenaje a Serge Gainsbourg y Rubén Darío.

Homenaje a Judas Priest

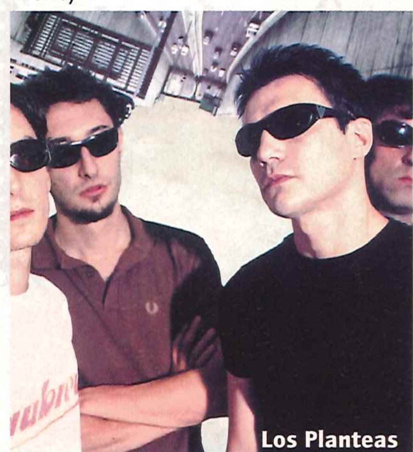
El heavy español se ha unido para rendir homenaje a uno de los grupos más característicos del género: Judas Priest. Antes de Navidades estará en la calle este trabajo en el que participan, entre otros, Barón Rojo, Hamlet, Ktulu, Avalanch, PiLT, Caskarrabias o Saratoga.

Censuran a Alberto Comesaña

El último vídeo de Alberto Comesaña (la pareja masculina de Amistades Peligrosas) no será emitido en el canal de televisión de MTV España. Resulta que sus imágenes son demasiado explícitas en asuntos de sexo y violencia para... ¡¡la legislación inglesa!! Sí, habéis leído bien, para la legislación inglesa; lo que nos lleva a pensar que los responsables de MTV España, o bien no saben ni en qué país viven, o bien han ampliado arbitrariamente las fronteras de Gibraltar al conjunto de la Península Ibérica.

El viaje sideral de Los Planetas

El grupo granadino Los Planetas ha hecho honor a su nombre y ha titulado "Unidad de desplazamiento" su nuevo disco. Desde el diseño de la carpeta, pasando por las atmósferas musicales, hasta el argumento de las letras, este trabajo constituye una invitación a un viaje sideral (pero que nadie olvide que, a veces, las estrellas están en el interior de uno mismo).


Los Planteas



X-MEN

Guerra de mutantes

Fue hace casi cuarenta años cuando la editorial Marvel lanzó el primer cómic de una nueva serie de súper héroes: "X-Men" se llamaba en Estados Unidos y "La Patrulla X" en España, país donde era habitual cambiar el nombre a los libros y a las películas que venían del extranjero (hoy también se hace, pero no tanto). Gracias a esos cómics, varias generaciones de lectores han soñado con no ser humanos, sino mutantes, y con tener poderes especiales. Ahora se puede ver la adaptación cinematográfica de "X-Men", una película dirigida por Bryan Singer ("Sospechosos habituales") llena de aventuras y efectos especiales.

LA VIDA DEL MUTANTE NO ES FÁCIL

Cualquier *fan* del cómic sabe que la vida del mutante no es fácil, que el ser humano le odia porque es diferente y que eso le condena a la marginación social. Algunos mutantes responden al odio humano con odio mutante; otros, prefieren defender a la humanidad. En el primer grupo, en el de los malos, están Magneto, Dientes de Sable, Mística y Sapo. En el segundo, en el de los buenos, están los X-Men bajo la dirección del *calvorota* profesor Charles y sus poderes telequinésicos: Cíclope, cuyos ojos disparan un rayo mortal; Tormenta, capaz de dominar cualquier fenómeno atmosférico; Lobezno, con sus garras de armas tomar y una *mala uva* a la misma altura; Rogue, que absorbe la energía de quien la toca; y Jean, otra telépata de cuidado. Para que nada falte, en la *peli* también hay un humano negativo, un político lleno de prejuicios calcado de muchos que existen en la vida real (y no daremos nombres para que nadie se sienta aludido).

Para invitar al espectador a que acuda a la sala de cine a ver la película "X-Men" ya sólo faltaría un elemento: los efectos especiales. Y aquí se ha echado el resto desde la primera escena. No podía ser de otra forma si se quería que los personajes y sus peleas fueran creíbles y emocionaran al espectador: la larguísima lengua de Sapo, las afiladas garras de Lobezno, los rayos ópticos que todo lo destruyen, o el complicadísimo maquillaje de Mística son joyitas del género. Pero no sólo era cuestión de prótesis, silicona y lápiz de ojos. Cuando los mutantes se enfrentan cualquier cosa puede ocurrir, y, desde luego, lo que siempre ocurre es que algo se destruye; así que los diseñadores de efectos especiales y el equipo de producción tuvieron que ganarse el sueldo con imaginación y con el sudor de su frente; no sólo pusieron todos sus conocimientos al servicio de espectaculares peleas, sino que además, construyeron un sinfín de decorados, desde el campo de concentración en el que se abre la película, hasta el momento culminante que incluyó la construcción de una Estatua de la Libertad (eso sí, sus dimensiones únicamente llegaron al cincuenta por ciento del original)

APERITIVO DE DINOSAURIO

Ya falta poco. Si a última hora no hay cambios, la fecha clave es el 24 de Noviembre; ese día se estrenará en España con la parafernalia habitual en estos casos "Dinosaurio". De momento, y para que vayas abriendo boca, conténtate con un par de imágenes y empieza a soñar con una historia que sucedió hace 65 millones de años, protagonizada por iguanodontes, lemures y dinosaurios a la búsqueda de un lugar donde vivir tras la explosión de un meteorito.



«Leyenda Urbana 2» asesinatos en la escuela de cine

"Leyenda Urbana" fue un gran éxito de taquilla a finales de los ochenta y llega la segunda parte con ganas de repetir la jugada, aunque sus autores han tenido el buen gusto de apartarse sin prejuicios ni rubor del original. En esta ocasión, la acción transcurre en una competitiva escuela de cine donde un grupo de adolescentes aspira a rodar el mejor largometraje que constituye su tesis. Lo de la leyenda urbana surge cuando la vida se llena de *accidentes*, película y realidad se confunden, y el misterio sobre quién es el asesino se convierte en el *meollo* del asunto. En definitiva, un *thriller* con los habituales *tics* del género.

Noticias

Salma Hayek y Jennifer Lopez, rivales por un papel

Nada indica que la sangre vaya a llegar al río, pero lo cierto es que Salma Hayek y Jennifer Lopez (se las puede ver ahora en los cines españoles en "La gran vida" y "La celda", respectivamente) están utilizando todas sus armas para hacerse con un papel: el de Fridha Khalo. La vida de esta pintora fue fascinante –participó en movimientos artísticos de vanguardia, amó a personajes históricos como Diego Rivera o Trotsky...–, pero también sufrió mucho por las deformidades de su cuerpo. ¿Estarán dispuestas la Hayek y la Lopez a deteriorar sus bonitas figuras si encarnan a la Khalo, o la tendencia habitual de Hollywood a embellecer sus historias transformará a la genial pintora en un figurín de cuerpo esbelto, senos insinuantes y ombligo al aire?

El regreso de "E.T."

En el año 2002 se cumple el vigésimo aniversario del estreno de "E.T.", y para celebrar el cumpleaños Spielberg se ha puesto a trabajar en una revisión de la película que incluirá retoques en algunas escenas y más minutos de duración.

Segunda parte de Astérix

Trasladar las aventuras de Astérix y Obélix a la pantalla grande fue un buen negocio para la industria cinematográfica francesa; así que, a imagen y semejanza de Hollywood, ya se han puerto en marcha los preparativos para rodar la segunda parte. Los personajes principales volverán a ser interpretados por los mismos actores, y hay interés por conocer el nombre de la *narizotas* que dará vida a Cleopatra, ya que, al parecer, en esta ocasión los indómitos galos viajarán con su poción mágica a Egipto.

"No te fallaré", versión cinematográfica de "Compañeros"

Ya está a punto de terminar el rodaje de la película "No te fallaré", versión cinematográfica de la serie de televisión "Compañeros", que está previsto que se estrene en Enero del año que viene. Con todos los actores protagonistas de la pequeña pantalla y el añadido de Fernando Guillén, el filme cuenta la historia de los personajes varios años después de que los chavales hayan abandonado el colegio Azcona e incluye escenas de acción y una trama criminal.

Los Simpson al cine

Después de diez años demostrando en las televisiones de todo el mundo que una serie de dibujos animados, además de divertida, puede ser inteligente (Antena 3 está reponiendo todos los capítulos), "Los Simpsons" se va a convertir en una película de hora y media de duración.

Los protectores de los animales contra "101 Dálmatas"

Algunas asociaciones de defensa de los derechos de los animales han acusado a la película "101 Dálmatas" de favorecer el abandono de estos perros. Dicen que salían tan guapos y simpáticos en el cine, que los espectadores se compraban uno al día siguiente. Lo malo venía después, cuando sus dueños se daban cuenta de que tener un perro en casa acarreaba una serie de obligaciones y optaban por dejar a los animales tirados en cualquier parte. Enseguida se estrena "102 Dálmatas", y dada la habitual estupidez del ser humano es previsible que vuelva a ocurrir lo mismo.

Textos: Santiago Erice

Las páginas del Lector

Este mes, el equipo de investigación de Juegos & Cía. ha descubierto los nuevos planes de Acclaim con su *Ferrari* de PS2 y el novedoso sistema de reservas que Microsoft pondrá en marcha para el lanzamiento de XBox...

Más maestros del pincel

Está claro que os gusta pintar y dibujar a vuestros héroes favoritos. Desde que pusimos en marcha la operación *Pincel del Desierto*, se cuentan por millares los trabajos que recibimos en la redacción y que vamos publicando a medida que nuestras páginas nos dejan.

Sin duda, este mes hay que reseñar la variedad de motivos que os han impulsado a pintar.

Y es que después de muchos meses recibiendo Pokémon y Laras *a go-go*, comprobar que os gustan otros protagonistas nos conmueve sobremanera.

De todos los trabajos que hemos recibido nos ha llamado la atención el ejercicio realista de este Squall Leonheart de «Final Fantasy VIII» que huele a obra de arte. Ya en el terreno cómico, echarle un vistazo a Rico, uno de los súper héroes de «Fur Fighters» que tiene un gesto de despiste que *quita el sentío*.

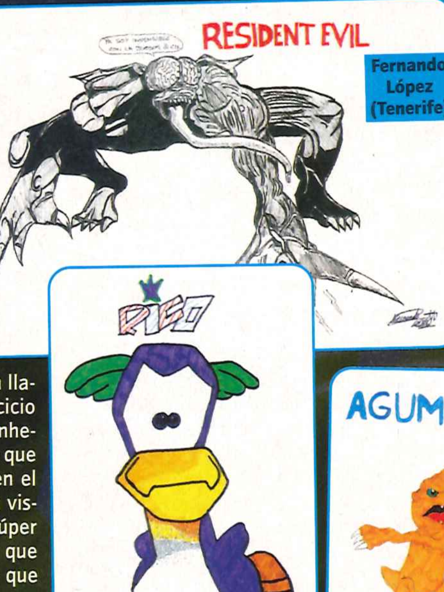
Por cierto, el *Resident Evil* de turno no podía faltar...

Begoña Fernández (Cádiz)

Angel Rangel Pereira



Samuel López (Lugo)



Fernando López (Tenerife)

Raúl Morán (Valencia)



Diego Montesinos (Murcia)

Joy y Stick

Isidro+Roger













¡Revolucionario sistema de reserva de XBox!



Una nueva exclusiva mundial de Juegos & Cía.: cuando todo el mundo sigue de cerca los pormenores del lanzamiento de PS2, Microsoft está ultimando los detalles de la campaña de lanzamiento y *prerreservas* de su colosal XBox. Este mecanismo entrará en vigor algún día del próximo 2001. Si queréis optar a una de estas maravillas solo tenéis que:

1)- Dirigiros a cualquier sucursal de la cadena Churro Manía.
2)- Comprar –a la vez– los tres menús especiales: churro glaseado, churro con sirope de berenjena caliente y churros clásicos rellenos de manteca de calabaza porcina.
3)- No ir al servicio después de comer los tres menús seguidos.
4)- Sellar el resguardo que acredita que no nos hemos limpiado con las servilletas.
5)- Meter la papeleta en la urna y esperar a que el sorteo nos toque.
6)- Junto con la consola, a los afortunados les obsequiarán con unas zapatillas de *estar por casa* y un pijama a juego con los azulejos de la cocina.


Churro glaseado

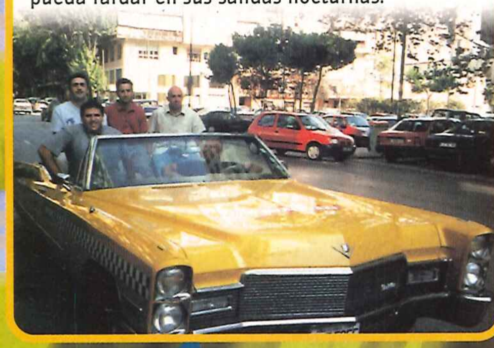

Churro con sirope


Churros clásicos

El coche de Crazy Taxi



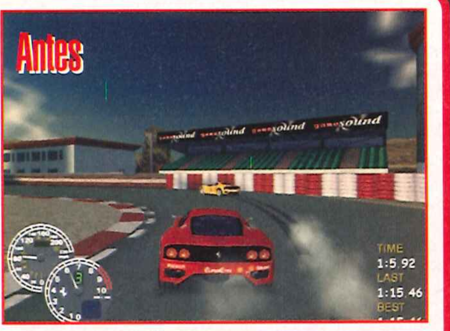
Alucinados nos dejó Sega cuando apareció en nuestras oficinas el coche oficial de «Crazy Taxy».
Después de una dura negociación –y de algunos codazos– Nacho y Gustavo lograron subirse y dar una vuelta por Madrid para flipar con este descapotable que, además, incorpora una televisión con una Dreamcast y su correspondiente «Crazy Taxi».
Este coche –basado en uno de los cuatro que podemos manejar en el juego– no se detuvo aquí y estuvo a disposición de los usuarios en un concurrido centro comercial de la capital, donde se pudieron montar en él y tomarse un helado para manchar la tapicería. La pena es que este tipo de maravillas no las vendan para que Nachete pueda fardar en sus salidas nocturnas.

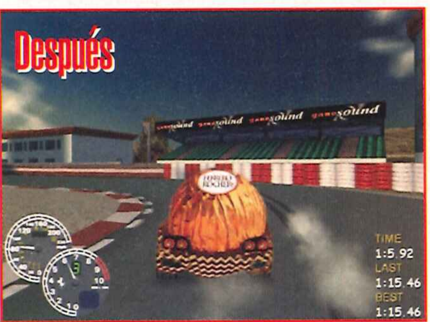


Ferrero 360 Challenge

Como todos sabéis, el juego «Ferrari 360 Challenge» para PS2 que Acclaim había anunciado se ha cancelado por razones divinas, y por eso los responsables del equipo de programación han ofrecido a Acclaim otro proyecto que les permitiría utilizar el 100% del *engine* gráfico. Según se describe en el *dossier* secreto de «Ferrero 360 Challenge» –al que ha tenido acceso Juegos & Cía.–, el juego necesitaría la licencia oficial de Ferrero Rocher para poner en marcha un título completamente revolucionario. Y es que al margen de tratarse de un juego de carreras, los vehículos sufren sofisticadísimos efectos de deformación. Otros datos importantes son: carreras diurnas con *handicap* de derretimiento, 250 modelos de bombones F-360, 23 circuitos incluyendo la Garganta del Tío Tom y la Cadena de Fabricación de los Ferrero y más de 50 *toppings* para personalizar el sabor de nuestros bombones.

FERRERO 360 Challenge





Staff

Directora
Cristina M. Fernández
Diseño y Autoedición
David Pereira (Jefe de Maquetación), Carlos García
Redactor Jefe
José Luis Sanz
Redacción
Gustavo Bernaldo, Nacho Hernández
Secretaria de Redacción
Sonia Luengo
Colaboradores
Jorge Fernández, Santiago Erice



Edita
HOBBY PRESS, S.A.
Director General
Carlos Pérez
Directora de Publicaciones
Mamen Perera
Directores Editoriales
Amalio Gómez
Cristina M. Fernández
Tito Klein
Subdirector General Económico Financiero
Rodolfo de la Cruz
Director Comercial
Javier Tallón
Directora de Marketing
María Moro
Director de Producción
Julio Iglesias
Director de Distribución
Luis Gómez-Centurión

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
MADRID: María José Olmedo
(Directora de Publicidad) mjolmedo@hobbypress.es
Diana Chicot (Coordinadora de Publicidad)
dchicot@hobbypress.es
C/ Pedro Teixeira, 8 -9ª Planta
28020 Madrid
Tel. 902 11 13 15 - Fax. 902 11 86 32
NORTE: María Luisa Merino
Amesti, 6 - 4° - 48990 Algorta - Vizcaya
Tel. 94 460 69 71 - Fax 94 460 66 36
CATALUÑA/BALEARES: Juan Carlos Baena
jcbaena@hobbypress.es
Numancia 185 - 4° - 08034 Barcelona
Tel. 93 280 43 34 - Fax 93 205 57 66
LEVANTE: Federico Aurell
Transits, 2 - 2° a - 46002 Valencia
Tel. 96 352 60 90 - Fax 96 352 58 05
ANDALUCÍA: Maria Luisa Cobian
Murillo, 6 - 41800
San Lúcar la Mayor - Sevilla
Tel. 95 570 00 32 - Fax 95 570 31 18

Coordinación de Producción
Lola Blanco
Miguel Vigil
Sistemas
Javier del Val
Fotografía
Pablo Abollado
Redacción
C/ Pedro Teixeira, 8 -5ª Planta
28020 Madrid
Tel. Redacción: 902 11 13 15
Fax Redacción: 902 15 17 98
Tel. Suscripciones: 902 12 03 41/2
Fax Suscripciones: 902 12 04 47

Distribución
DISPAÑA, S.L. S. en C. Tel.: 91 417 95 30
Transporte: Boyaca Tel.: 91 747 88 00
Argentina: CEDE, S.A. Avda. Sudamerica, 1532 - 1290 Buenos Aires - Telf.: 302 85 22
Chile: Iberoamericana de Ediciones, S.A. Leonor de la Corte, 6035 - Quinta normal C.P. 7362130 Santiago - Telf.: 774 82 87
México: CADE, S. A. de C. V. Lago Ladoga, 220 - Colonia Anahuac Delegación Miguel Hidalgo - 03400 México, D.F. - Telf.: 531 10 91
Venezuela: Disconti, S. A. Edificio Bloque de Armas Final Avda. San Martín - Caracas 1010 - Telf.: 406 41 11
Portugal: Johnsons Portugal. Rua Dr. José Spirito Santo, Lote 1-A - 1900 Lisboa - Telf.: 837 17 39 - Fax: 837 00 37

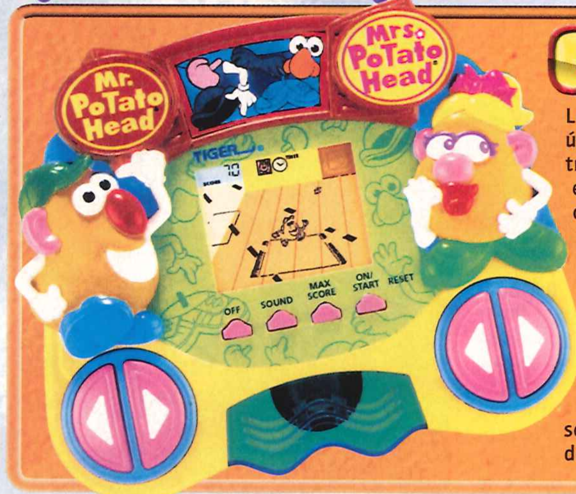
Impresión
Avenida Gráfica Tel.: 91 680 20 03
C/ Severo Ochoa, 5 Pol. Ind. Leganés. Madrid.
Fotomecánica
Espacio y Punto

Depósito legal: M-31974-1999

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.
12/2000
Printed in Spain



HOBBY PRESS es una empresa de GRUPO AXEL SPRINGER
Solicitado control OJD



Mr. & Mrs. Potato Head

Los personajes más *patata* de la historia se reúnen en esta *hand-held* sancilla pero muy entretenida. Los principales protagonistas están en relieve, alrededor de la pantalla LCD, y cuenta con un aspecto exterior de lo más atrayente. Durante el juego, podremos elegir al señor Patata o a su señora en cinco fases ligeramente variadas y que cuentan con un *look* distinto en cada ocasión. Por estas razones, su precio es ligeramente superior al de las demás máquinas presentadas: 2.495 ptas. Tampoco es que sea prohibitiva. ¡Esperar la cola del pan nunca fue tan divertido!

Tragabolas

El famoso juego de mesa en versión electrónica y miniaturizada. En este Tragabolas nuestro cometido será el mismo que en el de su hermanito mayor salvo que las bolas son haces de luz que tendremos que seguir y tragar con nuestro hipopótamo. Esta maquinita es especialmente divertida en los largos viajes de vacaciones o en las pesadas esperas entre autobús y autobús. Podremos hacernos con una de estas por sólo 3.295 ptas. ¡Traga, traga...!



Las siempre divertidas *hand-held* vuelven a Juegos & Cía. con nuevos diseños, desafíos y diversión. Este mes, tenemos preparada una remesa de seis maquinitas de última generación con nuevos inventos que nos ofrecen horas y horas de *enchusque* al mando de estas pequeñas maravillas...

Maquinitas de última generación



Action Man

Temblando nos hemos quedado después de echarnos unas partiditas con este Action Man LCD Power Fighters. Se trata del muñeco de siempre pero dejando al descubierto un minijuego cuando le quitamos el chaleco. El precio por el momento es un misterio.

Si nos cansamos de tanto jueguecito, sólo tenemos que ponerle el chaleco a este simpático súper héroe. Cómodo y a la vez simple.

TENNIS

Aunque no es precisamente una *hand-held* de nueva generación, hemos querido recordar este clásico. Desde luego que no es un «Virtua Tennis», ni tampoco posee tantos tenistas como este último, pero lo que tenemos muy claro es que esperar la cola del súper se hará mucho más divertida y por un precio de risa: únicamente 995 ptas.

Batman & Robin

Los famosos súper héroes de *la DC* en un juego que emula esas maravillosas persecuciones con el Batmóvil en la ciudad de Gotham. Nuestro objetivo es tratar de conseguir muchos puntos evitando y destrozando los coches rivales. Si queremos hacernos con una sólo tenemos que ir a un gran almacén y pagar 1.995 ptas.



Esquí Acuático

Bonito diseño y un control de lo más inteligente. Debemos mover la lancha motora de izquierda a derecha o viceversa, para tratar de evitar los obstáculos que nos encontremos durante esta apasionante carrera. Pueden participar varios jugadores y cuesta 3.495 ptas. ¡Qué fantástico registro!



Bases en la pág 90.

Juegos & Cía. Sortea

Elige el sorteo (o los sorteos) que te interesen. Recorta y envíanos el cupón de participación original (no valen fotocopias) con tus datos a:

HOBBY PRESS S.A.
REVISTA JUEGOS & CIA.
SORTEO...(escribe el nombre del sorteo en el que participas)
Apartado de correos 328
28100 Alcobendas Madrid.

Puedes participar en todos los sorteos que quieras pero recuerda que sólo valen los cupones de participación originales.

10 Juegos "Los Sims más Vivos que Nunca" de PC — EA GAMES

Nombre: ......
Apellidos: ......
Dirección: ......
Localidad: ......
Provincia: ......
C. Postal: ......
Telf: ......
Fecha de nacimiento: ......

10 Juegos "Midtown Madness 2" de PC — Microsoft

Nombre: ......
Apellidos: ......
Dirección: ......
Localidad: ......
Provincia: ......
C. Postal: ......
Telf: ......
Fecha de nacimiento: ......

5 Camisetas "Resurrection" — dinamic multimedia

Nombre: ......
Apellidos: ......
Dirección: ......
Localidad: ......
Provincia: ......
C. Postal: ......
Telf: ......
Fecha de nacimiento: ......

6 Juegos para Pc y 6 alfombrillas "Homeworld Cataclysm" — SIERRA

Nombre: ......
Apellidos: ......
Dirección: ......
Localidad: ......
Provincia: ......
C. Postal: ......
Telf: ......
Fecha de nacimiento: ......

5 Tablas de Snowsurf "Freestyler Board" — THRUSTMASTER

Nombre: ......
Apellidos: ......
Dirección: ......
Localidad: ......
Provincia: ......
C. Postal: ......
Telf: ......
Fecha de nacimiento: ......

5 Posters y 5 juegos "Everquest" para PC — Ubi Soft

Nombre: ......
Apellidos: ......
Dirección: ......
Localidad: ......
Provincia: ......
C. Postal: ......
Telf: ......
Fecha de nacimiento: ......

25 Juegos "3D Power Tank" para PC — FX

Nombre: ......
Apellidos: ......
Dirección: ......
Localidad: ......
Provincia: ......
C. Postal: ......
Telf: ......
Fecha de nacimiento: ......

1 Chaleco "Pokémon Snap" — Nintendo

Nombre: ......
Apellidos: ......
Dirección: ......
Localidad: ......
Provincia: ......
C. Postal: ......
Telf: ......
Fecha de nacimiento: ......

Trucos y página de los lectores — Juegos & Cía.

Nombre: ......
Apellidos: ......
Dirección: ......
Localidad: ......
Provincia: ......
C. Postal: ......
Telf: ......
Fecha de nacimiento: ......

25 Posters "Parasite Eve 2" — Acclaim

Nombre: ......
Apellidos: ......
Dirección: ......
Localidad: ......
Provincia: ......
C. Postal: ......
Telf: ......
Fecha de nacimiento: ......

12 Figuras "Digimon Acción" — BANDAI

Nombre: ......
Apellidos: ......
Dirección: ......
Localidad: ......
Provincia: ......
C. Postal: ......
Telf: ......
Fecha de nacimiento: ......

El mejor juego del mes — Juegos & Cía.

El mejor juego es: ...... Sistema: ......
Nombre: ......
Apellidos: ......
Dirección: ......
Localidad: ......
Provincia: ......
C. Postal: ......
Telf: ...... Fecha de nacimiento: ......

GANDORES DE LOS CONCURSOS DEL MES DE AGOSTO

•**Camiseta "Diablo II"** •Rubén Dario Pombo (A Coruña) •Ana Díaz Poza (Madrid) •Carlos Casado Freire (Pontevedra) •David Valdivia Guillén (Sevilla) •Alejandro Paz Mateo (Zaragoza) •**Camiseta "Might & Magic VIII"** •Eva Camacho Febrel (Alicante) •Bernat Campins Nacente (Barcelona) •Alvaro Gómez Peña (Cádiz) •Luciano Romero López (Granada) •Isabel Rodríguez Sanz (Madrid) •**Coleccion de 6 Posters de "Digimon"** •Adrián Moreno Peña (A Coruña) •Rubén Gómez Suárez (A Coruña) •Juan José Ortíz Marín (Castellón) •Miquel García Moreno (Gerona) •Marta Laperal Martín (Granada) •Daniel Esco Labián (Huesca) •Omar Arabí Fernández (Madrid) •Diego Montesinos Rodríguez (Murcia) •Antonio Guimarey Marón (Pontevedra) •Erika Gutiérrez Moriguachi (Valencia) •**Juego "Máquinas en acción" para PC** •Alfonso Aguilar García (Santa Cruz de Tenerife) •**Juego y Gorra "Shogun Total War"** •Nicasio Jover Pomares (Alicante) •Joaquín Escobar Sevilla (Almería) •Francisco Sanz Encinas (Ávila) •Carlos Ormaechea Rodríguez (Barcelona) •Pablo Diez Castro (León) •Juan Carlos Liebana Ferreras (Madrid) •Juan José García Ponce (Málaga) •Javier Belmonte Fragoso (Murcia) •Carlos Maquieira Paredes (Pontevedra) •Gemma Vidal Domeño (Tarragona) **Pack juego+carpeta+figura "Icewind Dale** •Oscar Santamaría Guinea (Alava) •Francisco José Delgado Vega (Madrid) •Alfonso Aguilar García (Santa Cruz de Tenerife) •**Peluche "Fur Fighters"** •Juan Antonio Delgado González (Albacete) •Isidro Ruiz Vicario (Alicante) •Sergio Manuel Rumín Cano (Barcelona) •Pedro Nuñez González (Burgos) •Lorena Boquete Vilariño (Lugo) •Samuel López López (Lugo) •Salvador Claro Quinto (Melilla) •Ana Mª Martínez Lorente (Murcia) •Ana Carmen Ruiz Valerio (Navarra) •Jesús Fontecha Diezma (Toledo) •**Puzzle 3D "Basílica de San Marcos"** •Carlos Iserte Moix (Barcelona) •Roberto Alonso Calvo (Burgos) •Jose Luis Ibáñez Martín (Guipuzcoa) •Jose Manuel Muñóz Súarez (Huelva) •Gemma Campos Sánchez (Madrid) •Silvia Bartolomé Macías (Madrid) •Alvaro Sánchez Rosa (Madrid) •Eduardo Martín Benavides (Madrid) •Juan José García Ponce (Málaga) •Oscar Reche Piera (Tarragona) •**Puzzle 3D "Tasmania"** •Vicente Martínez Delgado (Alicante) •Guillermo Blázquez Cruz (Barcelona) •Jordi Pascual Prado (Barcelona) •Maribel Cebrero Romero (Córdoba) •Janai Robledo Rodríguez (La Rioja) •Alberto Díez Mozos (Madrid) •Ana Carmen Ruiz Valerio (Navarra) •Mario Manuel Linares Cairós (Santa Cruz de Tenerife) •David Valdivia Guillén (Sevilla) •Daniel Izquierdo Calderón (Sevilla) •**Suscripción gratuita por seis meses** •Israel Montes Diez (Asturias) •Alejandro Hernández Gómez (Badajóz) •Ignacio Rivero Sanchez-Castilla (Ciudad Real) •José Manuel Muñóz Suarez (Huelva) •Carlos París Ruiz (Madrid) •Diego Montesinos Rodríguez (Murcia)

BASES DE PARTICIPACIÓN: 1- Podrán participar en los sorteos todos lectores de Juegos & Cía que envíen el cupón de participación a la dirección de la revista. 2- De entre todas las cartas recibidas para cada sorteo, se elegirán tantas como regalos se sorteen en cada concurso. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero. 3- Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón desde el 17 de Octubre de 2000 hasta el 16 de Noviembre de 2000. 4- La elección de los ganadores se realizará el 20 de Noviembre y los nombres de los ganadores se publicarán en la revista. 5-Todos los sorteos quedan circunscritos al territorio nacional. 6- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. 7- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por Hobby Press y los organizadores de cada sorteo.



RECIBE TU REVISTA EN CASA

ELIGE TU OPCIÓN

OPCIÓN 1



Por sólo 6.000 pesetas recibe 12 números de Juegos&Cía y de regalo una estupenda **Cámara Polaroid i-zone**

¡Imagínate todo lo que puedes hacer!.

Diviértete con la primera cámara instantánea que hace mini-fotos que se disfrutan en el momento y que, además, se pueden pegar

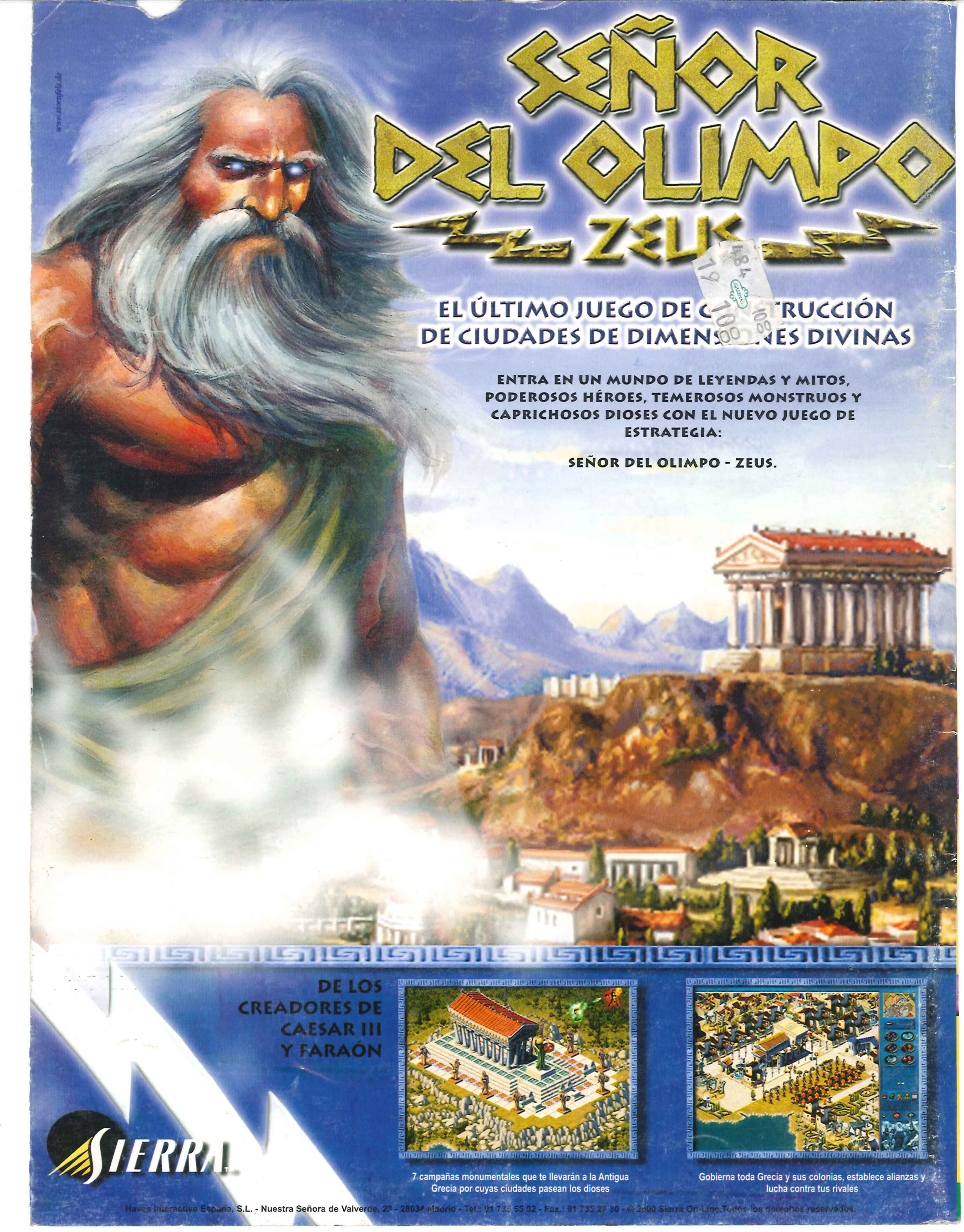
SET COMPLETO: Cámara, película (6 fotos adhesivas) y dos pilas alcalinas AA

OPCIÓN 2

Por sólo 3.600 pesetas **(20% de descuento)** puedes conseguir los próximos 12 números de Juegos & Cía. Así cada número te costará sólo 300 Ptas.

Envíanos tu solicitud de suscripción por correo (la tarjeta no necesita sello) o llámanos de **9h**. a **14,30h**. ó de **16h**. a **18,30h**. a los teléfonos **902 12 03 41** ó **902 12 03 42**. También puedes enviarnos el cupón por fax al número **902 12 04 47** o por correo electrónico en la dirección **e-mail: suscripcion@hobbypress.es.**

Promoción válida hasta publicación de oferta sustitutiva. Hobby Press, S.A. se reserva el derecho de modificar esta oferta sin previo aviso.


SEÑOR DEL OLIMPO
ZEUS
EL ÚLTIMO JUEGO DE CONSTRUCCIÓN DE CIUDADES DE DIMENSIONES DIVINAS
ENTRA EN UN MUNDO DE LEYENDAS Y MITOS, PODEROSOS HÉROES, TEMEROSOS MONSTRUOS Y CAPRICHOSOS DIOSES CON EL NUEVO JUEGO DE ESTRATEGIA:
SEÑOR DEL OLIMPO - ZEUS.
DE LOS CREADORES DE CAESAR III Y FARAÓN
SIERRA
7 campañas monumentales que te llevarán a la Antigua Grecia por cuyas ciudades pasean los dioses
Gobierna toda Grecia y sus colonias, establece alianzas y lucha contra tus rivales
Havas Interactive España, S.L. - Nuestra Señora de Valverde, 23 - 28034 Madrid - Tel.: 91 735 55 02 - Fax.: 91 735 27 30 - © 2000 Sierra On-Line.Todos los derechos reservados.